#166

PLAYSTATION 3 • XBOX 360• Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • GAMECUBE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAM... ...N DE BENELUX

WARHAWK
De PS3 heeft haar battlefield

WORLD IN CONFLICT
Vette game voor een prikkie

LEIPZIG GAME CONVENTION
Verslag van de E3 van Europa

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
Dé DS-game voor het najaar

HALO 3

PLUS: BE A PRO IN FIFA 08 • MIYAMOTO SPEELT GEEN GAMES, LEES HET NIETS VERHULLENDE INTERVIEW • TIETEN EN AUTO'S IN JUICED 2 • CLIVE BAKERS' JERICHO, GAAT VOORBIJ AAN DE BOEKEN • JJ CHECKT ALLE AMERIKAANSE SPORTGAMES • BERICHT UIT AFGHANISTAN, OORLOG IS GEEN SPELLETJE • DE BLAUWE EGEL IS TERUG IN SONIC RUSH ADVENTURE • FALLOUT 3, NIEUWE MIJLPAAL IN HET RPG-GENRE • HEAVENLY SWORD TOCH NIET ZO HEMELS • EN MEER...

IN THE 26TH CENTURY, HUMANITY F

HAL





Microsoft game studios

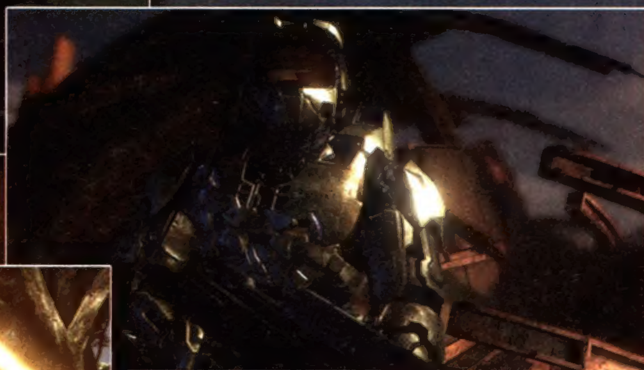
BUNGIE

Jump in.

XBOX.CO

CES EXTINCTION. A HERO MUST RISE.







MAKE YOUR HALO COLLECTION COMPLETE:



WIRELESS COVENANT CONTROLLER



WIRELESS SPARTAN CONTROLLER



WIRELESS HALO 3 HEADSET

48 UUR OVERLEVEN

"ALLEEN DE ALLERSTERKSTEN – MENTAAL

Wie gevraagd wordt naar de kleur van de landmacht, hoeft niet lang na te denken. We spreken niet voor niets over 'legergroen'. Toch bestaat er een speciale landmachteenheid die een opvallende rode baret draagt, een onderscheid van betekenis. 'Militairen zijn normaal gesproken mentaal en fysiek sterk, bij ons kun je daar echter blind van uitgaan.' Allround opgeleid, overal inzetbaar en met behulp van helikopters snel ter plaatse: maak kennis met de Luchtmobiele Brigade.

UIT JE RUGZAK.

EN FYSIEK – BLIJVEN OVEREIND.”

Rode baret
René (24) en Kris (22) zijn beiden pionier-verkenner bij de Luchtmobiele Brigade. Voordat ze in dienst kwamen gingen ze naar school en hadden ze diverse baantjes, maar de echte uitdaging ontbrak. René: 'Na een tijdje deed ik elke dag hetzelfde, van 9 tot 5 op dezelfde plek. Het werd al snel duidelijk dat ik dat niet lang vol ging houden; ik moet mijn energie kwijt kunnen in mijn werk.'
De landmacht, en dan vooral de Luchtmobiele Brigade, is daarvoor de ideale plek, zo vertelt Kris. 'Je wordt opgeleid tot een allround militair, waardoor je overal inzetbaar bent. Onze opleiding is langer en zwaarder dan de Algemene Militaire Opleiding (AMO) van 3 maanden, die elke militair volgt als hij in dienst komt. Alleen de allersterksten – mentaal en fysiek – blijven overeind.' Die krijgen dan ook een speciale 'beloning': de rode baret.

Spectaculaire reddingsactie
Bij Minimi- (een lichte mitrailleur) schutter Alex (24) en pionier-verkenner Mark (23) staat de opleiding ook nog vers in het geheugen. 'Er waren zat momenten dat ik wilde opgeven,' vertelt Alex, 'maar samen met je maten lukt het je om steeds opnieuw je grenzen te verleggen.' Mark vult aan: 'We begonnen met 11 man op een kamer, we eindigden met 4. Dan ben je best trots als jij die rode baret wél ontvangt.'
Inmiddels zijn alle mannen op uitzending geweest, sommige meerdere keren. Vooral in Afghanistan bleek de uitgebreide opleiding van grote waarde. 'Toen wij op uitzending waren, deden we ook echt waarvoor we getraind zijn. Vrijwel dagelijks verlieten we de basis om gebied te verkennen, contact te leggen met de lokale bevolking en patrouilles uit te voeren,' aldus René. 'Op een dag kregen we een bericht dat het dorp van een groep Afghaanse mannen die werden opgeleid voor de Afghan National Police, omsingeld was door Taliban-strijders. Wij zijn er toen meteen met een helikopter naartoe gevlogen, hebben de mannen opgehaald en ze naar onze basis gevlogen, zodat ze door konden met hun training.'

50 kilo op je rug
Behalve aan hun uitzending bewaren de mannen ook bijzondere herinneringen aan de verschillende internationale oefeningen van de Luchtmobiele Brigade. Alex vertelt: 'Om overal inzetbaar te zijn, moet je ook overal getraind hebben. Zo hebben we onder meer een bergtraining gehad in Schotland, een sneeuwhol gegraven tijdens een koudweertraining in Noorwegen, en zes weken geoefend in de jungle van Suriname.'
De lat ligt hoog tijdens de oefeningen, zegt Kris. 'Je moet bijvoorbeeld een verkenningstocht maken met je eigen groep. Die bestaat uit 2 pionier-verkenners, 2 Minimi-schutters, 2 antitankschutters, de groepscommandant en zijn plaatsvervanger. Omdat wij voornamelijk te voet opereren, zonder bescherming van grote wapens, zit alles wat we nodig hebben in onze rugzakken. In principe moet je 48 uur kunnen overleven uit die rugzak. Het gevolg is wel dat het gewicht ervan kan oplopen tot 50 kilo.'
Hoewel er dus veel van je gevraagd wordt bij de Luchtmobiele Brigade, zegt geen van de mannen zich een leukere baan voor te kunnen stellen. Zoals Mark besluit: 'Geestelijk en lichamelijk ga je steeds een stapje hoger, je wordt kameraden voor het leven en doet dingen die niemand anders doet, op plaatsen waar niemand anders komt. Ik zou niet weten welke baan daar tegenop kan.'



GA VOOR DE RODE BARET BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT!

Bij de Luchtmobiele Brigade maak je deel uit van een bijzondere eenheid, die binnen 15 dagen overal ter wereld ingezet kan worden voor hulpverlening of conflictbestrijding. Helikopters garanderen een snelle inzet en zorgen voor het vervoer van wapens, materieel en voedsel. Wanneer je niet op uitzending bent, werk je door middel van trainingen en oefeningen aan het op peil houden van je kennis en conditie, op de kazerne maar ook regelmatig in het buitenland. Je ontvangt een goed salaris en doet unieke ervaring op in een bijzonder hecht team.

Ben jij goed genoeg voor een rode baret? Loop dan eens binnen bij een van de banenwinkels van de landmacht, of kijk op

www.werkenbijdelandmacht.nl/militair.



WORKING 9 TO 5...

72.826 extra woorden, 112 extra pagina's A4, vijf flessen zuurstof en twee overspannen redactieleden waren er deze maand voor nodig om een nieuw record te zetten. En dat is gelukt, want met maarliefst drie extra specials hebben we het dikste pakket uit de geschiedenis van PU gemaakt! We verwachten dan ook een lichte aardschok op het moment dat dit nummer door heel Nederland op de deurmat ploft!
Te gek natuurlijk, ware het niet dat het allemaal in een periode kwam waarin J.J. de World Cyber Games organiseerde, Muriëlle de online crew in Leipzig moest ontgroenen, stagiaires Ward en Maarten afscheid van ons namen en Jurjen tussendoor ook nog eens besloot te trouwen. Jaha, timing is alles!
Het gevolg was dan ook dat er dag in dag uit tot in de late uurtjes door werd gegaan, met werken én feesten welteverstaan. Hoort erbij natuurlijk, en is inherent aan het uitgeefwereldje.
Gelukkig krijgen de mensen die hier komen werken altijd van tevoren te horen dat het om een heuse negen tot vijf baan gaat. En dan duurt 't vaak niet lang voor ze doorhebben hoe ze die opmerking moeten interpreteren...



Niels

DE REDACTIE

De Wii heeft inmiddels meer consoles verkocht dan de Xbox 360 en de PS3. Hoe is dat nou weer mogelijk, vroegen we onze redacteuren....

JURJEN



Maar weinig mensen zijn bereid om telkens dezelfde games te spelen, al worden de graphics ieder jaar wat beter. De machines van Nintendo maken het mogelijk om zowel vertrouwde als nieuwe genres op nieuwe en fantastische manieren te beleven, waardoor Nintendo iedereen met een waar gamershart (weer) voor zich weet te winnen. Ik las laatst ergens op internet 'Nintendo is de nieuwe hardcore', mooier kan ik het zelf niet verwoorden.

STEVEN



Iets nieuws introduceren tegen een lagere prijs dan hetgeen de concurrentie op de markt brengt, is een slimme zet gebleken. Nintendo heeft bovendien dankzij de DS ontdekt dat er in veel mensen die tot voor kort onbekend met videospellen waren, een nieuw soort gamer sluimerde. Daar hebben ze slim op ingespeeld.

MAARTEN



Ik heb respect voor het bedrijf Nintendo dat een nieuwe doelgroep aanboort met hun innovatieve, betaalbare producten. Maar ik snap niet dat de hardcore Nintendo aanhang het allemaal maar slikt als vitaminepilletjes, want zij zijn naar mijn mening toch wel hard gedumpt.

J.J.



Het idee dat er nu dus elke avond tienduizenden Nederlanders enigszins stijfjes voor de tv staan te zwiepen, maakt me toch wel wat lacherig. Had het niet gedacht. Ere wie ere toekomt. Voor straf dan maar aankomende carnaval in Pikmin-pak door Oeteldonk lopen ofzo...

BORIS



Het Succes van de Wii is toe te schrijven aan drie factoren. Om te beginnen heeft Nintendo goed naar Apple's iPod gekeken en gezien hoe je een product cool maakt, een eerste voorwaarde om de massa te bereiken. Ten tweede is de prijs van de Wii zo laag dat het binnen de impulsaankopen categorie valt. Dat is een tweede voorwaarde om de massa te bereiken. Ten derde maken Sony en Microsoft veel reclame voor games maar weten ze niet te voldoen aan de twee eerder genoemde factoren waardoor de massa toch weer uitkomt op de Wii. En dus is de Nintendo Wii koning in het land der blinden.

JEROEN



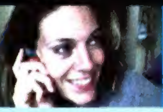
Het verraste mij eerlijk gezegd niet. Nintendo probeert de game-industrie nieuw leven in te blazen, door middel van games die iedereen kan spelen. Dat mijn Wii momenteel stof loopt te verzamelen, is weer een heel ander verhaal.

ED



Het verbaast me helemaal niet. Zo heb ik al in meerdere tenniskantines tijdens toernooien een Wii zien staan met Wii Sports. Dat zou met andere consoles ondenkbaar zijn. Alle kinderen staan tussen hun partijen door Wii Tennis te spelen! De Wii is de eerste console waarvan ook de ouders zien dat hun kinderen, en wellicht zijzelf ook, er écht plezier aan beleven.

MURIELLE



Ik heb de exacte cijfers niet gezien maar zou het niet ook deels kunnen komen omdat die Japanners miljoenen van die Wii-apparaten aanschaffen en geen Xboxen kopen, terwijl Amerikanen wèl gewoon Japanse consoles kopen?

JAN



Indrukwekkende prestatie van Nintendo die door een combinatie van vernieuwing, verbreding, laag prijsniveau en slimme marketing zich naar de toppositie heeft weten te knokken. Respect!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Deze maand hebben we zoals beloofd (eindelijk) weer eens een Daily Gamer voor jullie. Na verschillende exemplaren gemaakt te hebben vanaf de E3 en de Tokyo Game Show, is deze gemaakt in Leipzig naar aanleiding van de Game Convention die daar vorige maand werd gehouden.
Toen we bezig waren met het uitzoeken van een leuke foto voor de cover dacht ik ineens terug aan die groepsfoto die we ruim drie jaar geleden maakten voor de achterkant van de Daily Gamer vanaf de E3 2004. Misschien wel leuk om ze naast elkaar te zien: de jonge honden van de Daily Gamer uit Leipzig, en de "ouwe rotten" die er elk jaar weer als jonge honden tegenaan gaan (behalve Dre vooraan, is iedereen nog bij PU en/of Gamekings betrokken).





IEMAND MOET HET DOEN

Jan zou voor de coverview van Halo 3 met J.J. naar Bungee in Engeland afreizen, maar vanwege de Nederlandse WCG finale, die grotendeels door J.J. georganiseerd werd, moest hij op het laatste moment afzeggen.
Omdat ook Gamekings bij de WCG finale aanwezig was, moesten we even diep graven naar een adequate vervanger. Het werd Wouter, bekend van PU.NL / Baklap TV. De man is een enorme fan van Halo, en Jan vertelde ons na terugkomst dat de Groninger gedurende de gehele trip met open mond heeft rondgelopen.

ESPORTS WORDT GROOT

Off Corso zat helemaal vol donderdagavond 30 augustus. Dik 700 man was gekomen om op de Nationale Finales van de World Cyber Games, eSports van formaat te zien. Er waren zelfs twee gasten uit Venezuela naar Nederland gereisd om WarCraft III-held Grubby te checken (de man schijnt in China een fanclub te hebben met 40.000 leden!!!).
Het publiek kreeg waar het voor gekomen was: een flink aantal pakkende finales, sensationele momenten (Handewasser die blijkbaar ook wel eens een rondje kan verliezen) en een match Gears of War waar men het nog jaren over zal hebben.
Dat het in Rotterdam nog lang onrustig bleef, hoeven we jullie natuurlijk niet te vertellen.



JURJEN IS DE KLUTS KWIJT



We hebben voor het eerst in ons leven Jurjen in een net pak gezien. Gaat de goedlachse Assenaar meestal gekleed in belachelijke korte broeken met zo mogelijk nog vreemdere shirts erboven, vorige maand konden we zien dat een bruin streepjespak 'm zeker niet misstaat.
Nu droeg Jurjen dat pak met een goede reden. Het was namelijk zijn trouwdag. Het werd een enorm feest in een prachtige omgeving, witte duiven, genoeg cola light ;-) en een (waterig) zonnetje.
Alleen Jurjen was een beetje van slag de hele dag. De zenuwen vermoedelijk. Hij heeft genoten, hoor, maar zoals je hier kunt zien, bleek hij af en toe zo de kluts kwijt dat hij niet eens meer in staat was om bijvoorbeeld een foto van z'n prachtige bruid te maken.

BIZARRE WEDSTRIJD

Dat de PU.nl gasten die de Game Convention bezochten zich uitstekend vermaakt hebben, zul je wel lezen in de Daily Gamer die vanuit Leipzig gemaakt werd. Hoogtepunt (of beter gezegd dieptepunt) was een bizarre voetbalwedstrijd op camping Auensee die volkomen uit de hand liep. Dit incident zou er, naast enkele andere, wel eens toe kunnen leiden dat dit team volgend jaar Leipzig niet meer in komt...







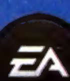
POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

★ Brief ★ VAN DE MAAND

DRIE KEER RODE CIRKEL!

Na een jaar Next Gen plaatjes kijken in de Power Unlimited werd het tijd dat ik mijn eigen Next Gen computer ging halen. Ik schraapte mijn spaarcenten bij elkaar voor een Xbox 360 en een HD-scherm. En man, wat was ik blij met mijn Xbox 360.
Tot er op een gegeven moment 3 lampjes gingen branden en de Xbox 360 niks meer deed.
Microsoft gebeld, gelukkig kwamen ze netjes mijn Xbox 360 halen voor reparatie. Ongeveer vijftien werkdagen later kreeg ik hem terug. Tenminste: het was een andere. Die was ook kapot geweest en gerepareerd. Maar goed. Hij deed het. Voor zolang het duurde.
Ongeveer een maand later ging die ook weer kapot. Dit keer zou ik vijfentwintig werkdagen moeten wachten. Anderhalve maand later kreeg ik een andere. Ik sluit hem aan. En jawel hoor, KAPOT!
Weer opsturen. Dit keer zou ik een gratis spel krijgen en een controller. Maar ik moest wel weer vijftien werkdagen wachten. Nou, die vijftien werkdagen zijn bijna voorbij, en ik zit nu in totaal bijna drie maanden zonder computer.
Mijn vertrouwen in het product ben ik kwijt. Het gratis spel heb ik nog steeds niet gekregen. En wat moet ik ook met een gratis spel als ik geen goed werkende console heb.
Nu heb ik gehoord dat Sony ook een nieuwe console heeft. En die blijkt wel betrouwbaar.
Mijn Xbox 360-spellen heb ik ondertussen verkocht. En zodra ik mijn Xbox 360 terug heb, ga ik die ook verkopen. Dan heb ik wel genoeg geld voor een PS3.
Dus Master Chief, je zult het zonder mij moeten doen. Ik ga wel spelen met Nariko van Heavenly Sword.
Kan bijna niet wachten.
Groetjes
Remy | Sittard

Ai, da's wel heel veel pech, Remy! Hopelijk word je gelukkiger met je PS3. Je mag van ons in ieder geval een gratis game uitzoeken om je verzameling weer een beetje op weg te helpen!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

HALO-BOEKJES

Hee mensen van het goede leven!
Een tijdje geleden schreven jullie in het blad dat jullie in Halo 3 meer wilden weten over het verleden van Master Chief. Volgens jullie was daar nog niks over bekend gemaakt.
Maar, dat verleden is al een aantal jaar geleden uit de doeken gedaan. Er zijn namelijk naast de games nog vier boeken en een stripboek uitgekomen.
In het eerste boek (Fall of Reach) wordt duidelijk gemaakt wie Masterchief eigenlijk is en hoe hij er min of meer uitziet. Ook wordt er verteld hoe hij werd getraind tot Spartan.
Het tweede boek (The Flood) gaat over de eerste Halo. Hier kwam nogal wat commentaar op, omdat de schrijver zich nogal wat vrijheden had gepermitteerd (stukken aangepast en eruit gelaten) desalniettemin een mooi boek.
Het derde boek (First Strike) vertelt het verhaal tussen Halo 1 en 2. Hierin wordt verteld dat meer dan één Spartan de aanval op Reach heeft overleefd.
Het vierde boek (The Ghosts of Onyx) gaat over het Spartan III project. Hierin wordt verteld wat Halo eigenlijk is, en dat er verschillende soorten Fortress Worlds waren.
Het vijfde boek is een stripboek, verschillende artiesten hebben hieraan meegewerkt. Dit boek is echt van Amerikaans kaliber, dus er staat veel artwork in.
De boeken zijn in opdracht van Bungie gemaakt, het is dus geen fanfiction (wat veel mensen zeggen). Voor de echte Halo fan zijn ze echt een aanrader.
Mensen die verrast willen worden in Halo 3 moeten het laatste boek niet lezen, daarin kom je erachter wat dat grote ding in de trailer is (dat ding in de afgrond).
De boeken zijn import, je moet ze dus bestellen op een site, ze zijn niet duur (ongeveer acht euro per stuk).
Goed, dit moest ik even kwijt.
Gegroet,
Gerard Backer | Internet

Kijk, eindelijk eens een belezen gamer! Bedankt voor je uitleg, Gerard.



KASSAJUFFROUW VAN DE MAAND

Yo gasten van de PU,
Ten eerste wil ik even zeggen dat jullie het coolste gameblad zijn. Ten tweede: ik was World of WarCraft aan het spelen. En toen zag ik dat de postbode de PU in de brievenbus gooide. Ik was helemaal blij, ren naar de brievenbus om hem te pakken en opeens zie ik tot mijn grote verbazing dat ik een kleddernatte PU in handen had.
Het plastic was eraf gescheurd en er zaten veel scheuren in. Ik bellen met de postbode (ik ken hem een klein beetje, maar niet op een goede manier) want ik wil mijn PU niet missen natuurlijk. Zegt hij: "Ja, er zat een cool Computer Ideeboekje bij."
Hij zou de volgende dag een nieuwe brengen. Ik vol spanning wachten, maar nee hoor, hij kwam niet.
Nou ja, toen had ik mijn fiets maar gepakt en ben ik naar de dichtstbijzijnde boekenwinkel gefietst.
Daar heb ik de PU gekocht. Zegt de kassajuffrouw: "Hou je van games?"
Ik vertelde dat ik een abbo heb op de PU, maar dat hij niet goed was geleverd. En raad eens: toen kreeg ik de PU gratis mee!
Rutger | Internet

Kijk die juffrouw verdient een lintje! Die postbode daarentegen gun je toch een valse herder aan zijn broek.

NEDERLANDS ZUIGT

Hallo Jan en andere PU-gasten!
Ten eerste wil ik ff zeggen dat jullie blad nog steeds retegaaf is, en dat na al die jaren... Vooral zo doorgaan!
Ik wou het ff hebben over het nieuwe spel van Harry Potter, van EA.
Toen ik de review uit het julinummer had gelezen, ging ik meteen naar de winkel om het spel te halen (de Wii-versie).
Toen ik hem eenmaal had was ik natuurlijk zo blij als een kind. Ik ging meteen aan de gang!
Ik startte het spel op, ging naar opties om de taal op z'n Engels te zetten en... wat zag ik tot mijn grote verbazing?!
Je kon alléén maar voor de Nederlandse taaloptie kiezen, dus géén Engels!!!
Ik ben weer eens érg teleurgesteld in EA.
Want dit is niet de eerste keer dat EA ons een oor aannaait wat betreft de minimale opties. De voorafgaande twee games van Harry Potter (Azkaban + Vuurbeker) hadden óók géén optie om de taal op zijn Engels te zetten.
Ik snap niet waarom EA bij de Wii-versie de optie om de taal op Engels te zetten er (weer) niet heeft ingedaan.
Het is weer doodzonde dat EA dit heeft gedaan. Waarom?
Niet alleen EA, de héle gamebizz loopt te roepen en te schreeuwen dat ze de gamers allemaal zoveel pracht en praal beloven in hun spellen.
En dan krijg je het nieuwste Harry Potter-spel voor je kiezen en dan kun je niet eens de taalkeuze overzetten naar Engels!
Dat vind ik dus héél erg triest. Want het is toch een kleine moeite om die optie er ff in te pleuren?
En nu zullen jullie wel denken: waarom mierenneuken over zo'n klein ding? Nou, als fanatieke Harry Potter-fan (én gamer natuurlijk) vind ik het jammer, want het verpest héél de Harry Potter-sfeer. Zoals Jan al zei "Die Nederlandse taal past simpelweg gewoon níet in de Britse magiewereld!"
Inderdaad! Het verkracht héél de sfeer, terwijl het spel voor de rest wel gewoon heel leuk en geweldig is.
Dus EA: jullie hebben de plank behoorlijk misgeslagen door wéér niet verschillende taalopties in het spel te verwerken. Want ik weet zeker: had je dat erin gestopt, dan had je nóg meer exemplaren verkocht.
Héél véél groetjes aan jullie PU-gasten en nogmaals: ga zo door!
Maickel Boom | Haaren

De meeste PU-redactieleden zijn voorstander van het vertalen van

MANHUNT 2

Yo gasten van de PU,
Laatst las ik jullie artikel over het verbod van Manhunt 2: "De grens bereikt?"
Jullie waren van mening dat Rockstar Manhunt 2 heeft gemaakt om aan te tonen dat games volwassen zijn geworden.
Onzin! En ik zal jullie vertellen waarom. Manhunt 2 moet het wat de verkoop betreft hebben van de gore, niet van de gameplay.
De gore zit er in om ervoor te zorgen dat Manhunt shockeert, waardoor mensen nieuwsgierig worden en de game kopen.
Of dit verkeerd is? Ik vind van niet en ik ben van mening dat het verbieden van Manhunt 2 onterecht is. Maar daarover later meer, eerst wil ik even uitleggen waarom deze game er niet voor gaat zorgen dat men games serieus gaat nemen. Dit gebeurt namelijk pas als de oudere generaties ook met games zijn opgegroeid. Over enkele jaren zal er in de politiek waarschijnlijk veel minder commotie zijn over games, omdat zij zelf weten waar het over gaat.
Nu is dit echter nog niet het geval en zijn er mensen als André Rouvoet en Jeroen Dijsselbloem die niet weten waar ze het over hebben en misbruik maken van de situatie om zelf populairder te worden. Over een paar jaar is dit hopelijk verleden tijd.
Met vriendelijke groet,
Patrick | Internet

Het wordt hoog tijd voor een PU-kabinet. Jan op Financiën, Jurjen op Landbouw, Ed op onderwijs en J.J op Sport...





games (we leven tenslotte in Nederland, en niet iedereen is de Engelse taal machtig), maar we zijn nóg meer voorstander van de mogelijkheid om te kunnen kiezen. We zijn het dus met je eens, het was netter geweest als EA de taalkeuze aan de speler had overgelaten.



OPERATIE OVERLORD

Beste PU redactie,
Door de bladen die ik gelezen had kwam ik op het idee om Overlord te kopen. Maar het was zondag, dus ik moest nog ff een dagje wachten. De volgende dag begon ik met het spelen van WarCraft 3: The Frozen Throne. Toen het half elf was dacht ik: op naar de Free Record Shop (dat rijmt!).
Na een kwartier op de fiets (kwart voor elf) was ik eindelijk bij het winkelhof, maar toen zag ik dat de meeste winkels nog gesloten waren.
De Free Record Shop was ook dicht, maar ik was in een goede bui en dacht: 'ik wacht wel een kwartiertje'.
Maar toen zag ik dat hij pas om twaalf uur open ging en was mijn goede bui verdwenen. Ik dacht: 'fuck it, ik ga geen uur en een kwartier wachten'.
Dus ik weer een kwartier naar huis fietsen (toen was het al vijf over elf) en daar ging ik maar weer WarCraft spelen (time flies when you're having fun).
Om kwart over twaalf kwam ik weer achter mijn computer vandaan, en toen ging ik dus maar weer naar de Free Record Shop.
Om half één kwam ik weer bij de Free aan en hij was open (gelukkig). Dus ik haast me naar binnen, en daar was 'ie: Overlord. Ik gris de game uit het rek en loop naar de kassa. En wat vraagt die man achter de balie: 'ben jij wel 16?'
Ik zeg: 'nee, over twee maanden pas.' Zegt die man: 'dan mag je het spel niet kopen.'
Dus ik woedend weer naar buiten en dan regent het ook nog. En ik had m'n jas niet eens bij me.
Ik weer op de fiets door de regen, rijdt er ook nog zo'n boterlul door rood, ik kon 'm nog net ontwijken (alsof ik nog niet genoeg had geleden).
Toen ik weer thuis was, bedacht ik me dat mijn ouders er niet waren (ze waren naar een camping).
Dus toen ging ik maar weer WarCraft spelen.
Groetjes,
Niels Huiberts | Leiderdorp

Nou nou, wat een ellende. De échte Operatie Overlord (de geallieerde invasie in Europa) valt daarbij volledig in het niet.

KORTE VRAAGJES

Hey PU,
Kunnen jullie mij vertellen of NCAA Football 2008 op de Xbox 360 uit zal komen in ons kikkerlandje?
Mocht dit niet het geval zijn: kan ik het dan in het buitenland kopen en het op mijn Xbox 360 spelen, of is deze regiogebonden?
Ik hoop dat jullie mij dit kunnen vertellen.
Ronald | Internet

Als je NCAA Football 2008 wilt spelen zul je een Amerikaanse Xbox 360 moeten kopen, want hij doet het inderdaad niet op een Europese bak.

Jow PU crew,
Ik ben van plan om binnenkort een Xbox 360 aan te schaffen, maar ik heb nog een paar vragen daarover:
1. Is het krassenprobleem van de 360 al opgelost?
2. Maken de exemplaren van de 360 die nu in de winkels liggen nog veel lawaai?
3. Hoe lang is de draad van de wired controller van de 360?
4. Hoeveel verschillende games kun je (ongeveer) opslaan op een memory-unit van 64MB? En op 512MB?
Greets, Dirk | Internet

1 Bij de nieuwere Xbox 360 consoles moet dit probleem zijn opgelost. Maar we kunnen natuurlijk niets garanderen.
2 Ja, de 360 maakt nog steeds veel lawaai.
3 Lang genoeg om op de bank te hangen en ermee te gamen.
4 Zeg, je koopt toch wel een 360 met een harde schijf, hè?

Coole gasten van PU.
Ik heb een PSP gekocht en ik wil een goede kit kopen. Maar welke kit is het best?
Mazzel, Kristian van Nieuwenhuyzen | Internet
P.S. jullie blad is echt te vet

Wij zweren nog altijd bij Bizon Kit.

Hey PU gasten,
Ik wil voor de vakantie een nieuwe game kopen voor m'n GBA SP, en nu zit ik te twijfelen tussen Final Fantasy V en Final Fantasy VI. Voor welke zouden jullie gaan?
Thanks,
Lucas | Internet

Wij zouden beginnen met deel V en daarna deel VI spelen. Zo zijn wij.

Yo PU, ik heb een paar vraagjes:
1. Wat is / wordt een goed spel voor de PS3.
2. En voor de PSP.
3. En voor de Wii.
En vooral doorgaan met het blad. Alvast bedankt.
Jim Snoek | Internet

Nou, Drake's Fortune wordt erg goed voor de PS3. En voor de PSP wordt God of War goed. En voor de Wii wordt Super Mario Galaxy erg goed. En we zullen natuurlijk doorgaan met het blad. Hoewel we ons afvragen of je het eigenlijk wel eens leest.

Hoi PU redactie, even een paar vraagjes.
1. Komt Monster Hunter: Freedom 2 ook op de PS2 of PC (want ik kan nog geen next-gen betalen)?
2. Is de PS2-versie (van het vorige deel) een aanrader, met dezelfde gameplay?
3. Kan je ET:QW op een PC spelen waarmee je ook BF 2142 (en deel 2) kunt spelen (wel op de laagste graphics)?
4. Is het echt wat voor je oma? Want mijn oma vind FPS niet zo leuk ;P.
Laters,
Danny Jonker | Internet

1 Nee, de game verschijnt alleen op de PSP.
2 De game is wel aardig, maar je hebt wel wat doorzettingsvermogen nodig.
3 Oef, dat is natuurlijk vragen om problemen. Het kan vast wel, maar of je er veel plezier aan zult beleven is een tweede.
4 Natuurlijk is het wat voor je oma. Oma's zijn dol op die games.

HALO 3

JAN EN WOUTER DOEN HET MET ELKAAR


JAN


WOUTER

Toen hoofdredacteur Niels aan Wouter vroeg of hij samen met Jan op perstrip wilde om Halo 3 te spelen, ontploften zijn trommelvliezen bijna van de gretige 'JAAAH!!' die volgde. Waarschijnlijk was de redacteur van PU.nl alleen enthousiaster geweest als hij was uitgenodigd voor een triootje met Angelina Jolie en Denise Richards...



Waarom de nederige Wouter naar London mocht afreizen in plaats van J.J., die meestal een team met Jan vormt? Tja, dat was een toevallige samenloop van omstandigheden. Net op de dagen dat Halo 3 in het buitenland gereviewed mocht worden, was J.J. druk bezig met de Nederlandse finale van de WCG. En aangezien onze spierbonk de finale grotendeels zelf georganiseerd had, kon hij moeilijk wegblijven op zijn eigen feestje.
Wouter bleek zo kort voor het review event (de Halo 3 trip was super lastminute) beschikbaar en de man is bijkans nog een grotere Halo fan dan Jan en J.J. bij elkaar dus logischerwijs reisde hij met Jan naar Londen om de belangrijkste Xbox 360 game van het jaar eens flink aan de tand te voelen.

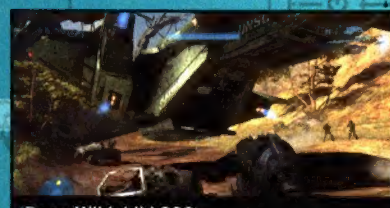
"DE MASTERCHIEF HEEFT NU ÉCHT ONTELBARE MANIEREN OM VIJANDEN OM TE BRENGEN."

HEMELSE KOORZANG

Met een zwetende bovenlip betraden Wouter en Jan de Ocean Room, een in blauw licht badende kamer in een fancy hotel in Soho - Londen. 'Hier gaat het straks allemaal gebeuren, Woutertje,' zei de PU.nl medewerker tegen zichzelf. 'Hier zal ik de fight finishen!'
Hard pogend zijn kalmte te bewaren en niet te gillen als een overenthousiaste koter, nam Wouter plaats achter een 360. Jan zag diens verkrampte gelukzaligheid met een glimlachje toe. Hij wist hoe Wouter zich voelde. Dit zijn onbetaalbare hoogtepunten, vooral als je als gamejournalist in de dop nog niet zoveel hebt meegemaakt.
Hoe dan ook, de consoles werden aangedrukt en het feest kon beginnen. Begeleid door het hemelse koorgezang dat alle Halo-fans zo goed kennen, zagen we hoe de Masterchief voor pampus in de jungle lag na zijn ter-aarde-storting aan het eind van Halo 2. Met moeite wist Wouter een kreetje van geluk te onderdrukken, terwijl Jan tegelijkertijd zijn Xbox 360 controller nog eens wat steviger in zijn knuisten vastpakte.

FAMILIEREÜNIE

De in kreukels liggende Chief wordt gevonden door Sergeant Master Johnson en later voegt de Arbiter zich ook nog bij het feestje. Echter, het wisselen tussen de Arbiter en de Masterchief, zoals in Halo 2 van kracht was, is in deel drie van de tafel geveegd. Het buitenaardse heerschap loopt wel bijna het hele avontuur met je mee.
Hiermee heeft Bungie meteen handig voorkomen dat je in co-op met twee Masterchiefs op stap gaat, want eigenlijk slaat dat natuurlijk als een lul op een drumstel. Als je met z'n tweeën samenspeelt dan is eentje de Masterchief en de


(Door: **Wildchild 666**)
Is er ook een Mac-Drive in de lucht?






(Door: **Sk8**)
Chief word wakker. De wedstrijd is al begonnen!

MULTIPLAYER FILMPJES

Halo 3 multiplayer is waanzinnig. De open bèta heeft ervoor gezorgd dat mapdesign, de plaats van de wapens, de balans tussen nieuwe en oude voertuigen en de inbreng van nieuwe wapens voor fantastische shootouts zorgt. Halo 3 multiplayer is bovendien oneindig houdbaar, zeker gezien de mappacks die op stapel staan en de editor (zie elders op deze pagina's).
En dan is er natuurlijk de Save Film optie die je in staat stelt een online sessie als een film nog eens terug te kijken, waarbij je als een regisseur/editor aan de slag mag gaan. Je hebt de opties om gameplay vooruit te spoelen, te pauzeren, achteruit te spoelen, beelden vertraagd af te spelen en de camerastandpunten vrijelijk te bedienen. Zo beleef je de heftigste momenten uit het heetst van de strijd opnieuw.
Natuurlijk kun je deze highlights knippen en saven en vervolgens op Xbox Live posten zodat de hele wereld ervan kan genieten. Het zal volgens ons dan ook niet lang duren voordat de meest gekke, toffe, stoere en bizarre Halo 3 clips op internet staan.



ander de Arbiter en die derde of vierde speler die zich erbij voegt zal de gedaante van een andere Elite aannemen. Of was je al vergeten dat co-op maximaal VIER friggin' spelers ondersteunt?!
Hoe dan ook, Arbiter en Chief gaan gezamenlijk op stap om de aarde van de Brutes te verlossen. Natuurlijk krijgen ze hulp van bijvoorbeeld Miranda Keyes en vele Marines. Ook kun je rekenen op de steun van The Elites, Lord Hood, en nog enkele andere verrassende "hulpjes". Iedereen komt langs voor het slot van de trilogie.
En dan moet je dus al die lui in een samenhangend verhaal proppen, iets waar Bungie, vinden we, een beetje in gefaald heeft. Het valt te vergelijken met Revolutions uit de Matrix-trilogie: alles wat er in deze film gebeurde, had ook in de tweede flick verteld kunnen worden, alleen dan wat korter. Hetzelfde geldt voor het verhaal van Halo 3... waar waarschijnlijk alleen de ware Halo-liefhebber ten volste van kan genieten. Maar we zien dit graag door de vingers want de eindsequentie maakt veel, zo niet alles goed...

MINPUNTEN

Laten we jullie maar meteen even confronteren met misschien wel het minste punt van Halo 3: dat zijn de graphics. Wanneer je titels als The Darkness en BioShock hebt gespeeld, dan zullen de beelden van de derde Chief je wellicht een tikje tegenvallen. De eerlijkheid gebiedt ons meteen te zeggen, dat

WREDE WAPENS

Van alle nieuwe wapens die Halo 3 te bieden heeft, zijn er twee die eruit springen.
Met de Gravity Hammer deel je meppen uit waarmee je zelfs een Brute in een keer kan afmaken. Het is een heftig alternatief voor het Energy Sword.
De tweede is de flamethrower. Naast de mounted guns die je kunt meeslepen, is de flamethrower het enige wapen waarvan de Chief spontaan in third-person gaat rondlopen. De vuurspuwer is vooral handig tegen die vervelende Flood-mennekes. Op de barbecue met die etterbakjes!



VETTE VOERTUIGEN

Ook in de afdeling voertuigen hadden wij onze favorieten. Ten eerste de Chopper: een brute motor waar je als een soort Hell's Angel op plaatsneemt, bijna hangend aan het stuur. De twee grote wielen voorop de machine ploegen door het zand en op een stenen ondergrond maken ze een machtig, knarsend geluid.
Hoogtepunt was de Hornet. Dit is het antwoord van de mensheid op de Banshee en valt het best te omschrijven als een kruising tussen een Apache en een sportvliegtuig. Hij is een stuk wendbaarder dan een Banshee en kan naast kogels ook guided missiles afvuren.





MASTERSPY

- Ooit ging het gerucht dat Halo 3 de launchgame van de 360 zou gaan worden. Dat bleek een potje bullshit.
- Vervolgens kwam het verhaal dat Halo 3 zou uitkomen als de PS 3 gereleased werd. En ook dat kon snel naar het rijk der fabelen verwezen worden.
- Uiteindelijk bleek de keuze van de launchdate gewoon door Bungie en Bungie alleen bepaald te worden. Oftewel, 'de game is af als hij af is'.
- Dat Halo 3 een monsterhit gaat worden voor Microsoft is echter nu al duidelijk. Er waren namelijk al bijna 2 miljoen exemplaren van de game verkocht (aanbetaald) voordat hij uitkwam.
- Er zijn maar weinig games die dit Halo 3 nadoen. Dan moet je denken aan categorie GTA IV.
- De Masterspy denkt dat ze bij Microsoft niet rouwig waren over het nieuws dat GTA IV een stukje uitgesteld werd. Nu heeft Halo 3 rond de Kerst een grote concurrent minder.
- Microsoft gaat er vanuit dat Halo 3 op de launchdag goed zal zijn voor een omzet van 150 miljoen dollar.
- Dat is 25 miljoen meer dan Halo 2. En dat is ook meer geld dan de Spiderman 3-film opbracht tijdens z'n première weekend.
- Het plot van Halo 3 begint niet waar Halo 2 ophield. Om die tussenliggende periode te ervaren moet je de nieuwe comic mini-serie Halo: Uprising volgen.
- Het eerste deel is 22 augustus in de VS uitgekomen en wordt uitgegeven door Marvel Comics.
- Kijk, dat vindt de Masterspy nu leuk: we krijgen de game eerder dan de Japanners.
- Oké, het is dan maar één dag eerder, maar toch. Jammer alleen dat die Yanks hem weer één dag eerder dan wij krijgen.
- De four-player coop-mode via Xbox Live is een van de grote trekpleisters van de game. De Masterspy is echter bang voor knokpartijen aangezien slechts één van de vier spelers Master Chief kan spelen. En virtueel strootje trekken zijn we online nog niet tegengekomen.
- De overige speelbare karakters zijn de Arbiter en twee nieuwe Elites, N'tho 'Sraom en Isze 'Taham.
- PU looft een geheel ingerichte kinderkamer uit voor diegene die zijn baby N'tho 'Sraom noemt.

The Darkness en BioShock closed corridors shooters zijn en dat Halo 3 vele grote buitenlocaties kent. Maar toch; hoewel de cinematics sfeervol zijn, doen ze onder voor die van bijvoorbeeld een Heavenly Sword of Mass Effect.
Ingame zal je waarschijnlijk eveneens niet snel van je stoel sodemieteren. Het zijn de schilderachtige achtergronden en de scifi sfeer waarvan je smoel af en toe wél openvalt. De grafische stijl en het design schreeuwen Halo en die zijn opzeker geperfectioneerd, maar we hadden gewoon net wat meer verwacht.

RUSTIG MAAR

Een ander minpunt is dat de gameplay eigenlijk hoofdzakelijk hetzelfde is gebleven als de vorige delen en er nauwelijks sprake is van innovatie aan de kant van Bungie. Halo 3 staat nog steeds synoniem voor lekker plasma en kogels afvuren en rondscheuren in verschillende vehikels. Kortom: alientuig naar hun makersturen.
Maak je niet druk, ondanks deze twee minpunten biedt Halo 3 een meesterlijke ervaring. Waarom we dan nog positief blijven na deze tegenvallers? Nou, omdat het geen tegenvallers wáren, want we hadden stiekem niet anders verwacht. Rustig maar, we verklaren ons nader.

DE KLEINE DINGEN

We hadden van te voren al veel gelezen over de multiplayer van Halo 3 en natuurlijk gespeeld in de bèta. Al snel kwamen de vermoedens waarom er zo weinig bekend werd gemaakt over de singleplayer: er was simpelweg weinig over de campaign te onthullen, behalve het verhaal dan.
Het verhaal doet zijn ding: je wordt opgeslokt door de impact van je missies, maar je weet al een beetje waar het naar toe gaat. Toch zit de duivel in de details, en het zijn die kleine dingen die de gameplay naar een hoger plan tillen en het wederom zeer de moeite waard maken om het Halo-universum te betreden.
Bijvoorbeeld het gegeven dat je nu mounted guns van hun stellage kan trekken om ermee huis te houden. Of het feit dat er nu vier verschillende soorten granaten zijn, in plaats van twee (een Fire Grenade en een Spike Grenade zijn nieuw) en dat je je dual wapens met beide bumpers onafhankelijk van elkaar kunt herladen.
De nieuwe wapens, voertuigen en manieren om de verschillende vijanden te verslaan, zorgen voor een waardig vervolg en een spelbeleving die een stuk dieper is dan van de vorige delen. De Masterchief heeft nu écht ontelbare manieren om vijanden om te brengen, en iedere manier levert weer net zoveel fun op als de andere!

POWERUPS

Een andere toevoeging die de gevechten in Halo 3 flink verdiept, zijn de nieuwe power-ups. Je kunt hiervan één tegelijk met je mee dragen en je gebruikt ze met de X-knop. Zelf hebben we er in de singleplayer weinig gebruik van gemaakt, maar in de Heroic of Legendary moeilijkheidsgraden komen ze waarschijnlijk een stuk beter van pas.
Vooral de bubble shield, die je voor een korte tijd tegen alle aanvallen beschermt terwijl jij je shield oplaadt, geeft je de edge die je in de meest heftige battles zeker kunt gebruiken.
Verder is er nog de portable grav-lift, die je naar hoger gelegen platforms kan helpen, de Power Drain, waarmee je de shields van je tegenstanders leegzuigt en de wat minder nuttige Trip Mine en de Radar Jammer. Deze laatste zijn in de multiplayer een stuk bruikbaarder dan in de campagne en geven de gameplay een extra impuls.


(Door: **Roeltje**)
Vind je dit indrukwekkend? Leg dan eens de Lotr 8-dvd box in de magnetron.


Hebben ze toch een beetje Motorstorm op de Xbox 360...



MAY THE FORGE BE WITH YOU

Halo 3 kent nog een leuke lastminute verrassing (dus toch), namelijk Forge. Met deze feature kun je multiplayer map instellingen geheel naar eigen wens invullen en de map zelf vormgeven. Dat kun je in je eentje doen, lekker knutseldeknutsel, maar ook in maps die acht spelers toestaan. Dat betekent dus dat je in deze specifieke gevallen, tijdens het spelen met zeven anderen, on the fly dingen kunt veranderen en aanpassen... bijvoorbeeld om vallen te leggen of spawnpoints te veranderen.
Nagenoeg alles kan aangepast worden met Forge: spawn instellingen, wapen- en munitie instellingen, voertuigen, fusion cores en kratten en ga zo maar door. Je kunt deze maps ook opslaan en later online spelen met je maten. Lekker, lekker.

LEGENDARISCH

Wat Halo uiteindelijk zo goed maakte, en gelukkig geldt dit ook voor Halo 3, is dat er niets dichter in de buurt komt bij het voeren van een legendarische, bijna sprookjesachtige sciencefiction oorlog. De strijdvelden zijn deze keer dan ook óf gigantisch met een keur aan voertuigen die je tot je beschikking hebt, óf benauwend klein met een shitload aan verschillende guns om je bij te staan.

Nog zo'n feest: de talloze mogelijkheden om je vijanden te verslaan, hetgeen leidt tot weergaloze actie. Een voorbeeld: op een bepaald punt in het spel kregen wij te maken met twee Scarabs (grote lopende machines zoals de Imperial Walkers uit Star Wars). De enige manier om met deze fuckers af te rekenen, is door hun energietoevoer kapot te schieten die zich in de aars van de apparaten bevindt. Lijkt simpel, maar je moet wel eerst bovenop de Scarabs terecht zien te komen! Er zijn twee manieren om dit voor elkaar te krijgen: of je vliegt over de beesten heen met een Hornet (zie kader) en springt er precies op het juiste moment uit. Of je gebruikt een van de natuurlijke rotsformaties naast de Scarabs als springschans en vliegt met behulp van een Ghost of Warthog op zijn rug. Vervolgens de bemanning uitschakelen en kapot knallen die motor. YEAH BABY! Dit is Halo 3 op zijn best en de game kent veel van dit soort fraaie momenten.

NIET ANDERS GEWILD

Al met al zou je kunnen stellen dat de Halo 3 singleplayer campagne niet echt verrassend is, maar tegelijkertijd biedt het precies wat we ervan hadden verwacht: waanzinnige shooter actie in een fantastische setting.

De stap van Halo 2 naar Halo 3 is qua vooruitgang nauwelijks meer dan die van deel 1 naar 2, maar deze keer is alles beter afgewerkt, het einde veel bevredigender (kon niet anders) en het totaalpakket dikker belegd. Grafisch wordt misschien niet het maximale uit je 360 gehaald, maar dat maakte ons niet uit.... Halo 3 schopt ongenadig kont!


De paniek was volkomen onterecht. Het bleek te gaan om een ingelast optreden van de Blue Man Group.


(Door: **Ollie**)
Dat die worstenpoten in dat rooster passen...



HALEN ALS

- Je wilt weten hoe deze tintelende trilogie afloopt.
- Je een van de aller, allerbeste multiplayer shooters ooit wilt spelen.
- Je los wilt gaan in vier speler coop.



HALO WARS

Wie denkt dat het nu even stil wordt rond Halo heeft het mis, want Halo Wars moet volgens Jan al voor de zomer van 2008 uitkomen.

Dit alles om het Halo momentum vast te houden, volgens een anonieme Ensemble Studios medewerker.

Halo Wars wordt een Xbox 360 only RTS, gemaakt door Ensemble Studios. Het spel speelt zich uiteraard af in het Halo universum en laat alle bekende Halo kopstukken en vijanden als units de revue passeren.

HALO 3



CONCLUSIE

Halo 3 zal niet de geschiedenis ingaan als grote vernieuwer maar dat is in dit geval helemaal niet erg. Het is een fraaie vervolmaking van een trilogie met hemelse shooter-actie. Speel de singleplayer; geniet, snotter van geluk en ontroering bij het einde, en dan zien we jullie op Xbox Live.


JAN & WOUTER

SCORE **90**

De singleplayer op Normal biedt je zo'n 8 à 12 uur knalfestijn. Tel daar voor Heroic nog maar zo'n twee uur bij, en voor Legendary komt daar nog vier uur bovenop. Dan is er natuurlijk nog de ijzersterke multi player en die is EEUWIG houdbaar!

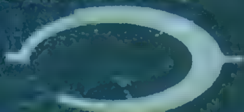
HALO 3
XBOX 360
MICROSOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

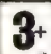
16+



MASTERSPY

- De Masterspy durft nu al te wedden dat Halo 3 volgend jaar een van de grote games op de World Cyber Games zal zijn.
- Niemand kan immers negeren dat de multiplayer-demo van Halo 3 gedurende een maand of twee met afstand de meest gespeelde op Xbox Live was.
- Bungie heeft de game extra uitdagend gemaakt door er een zogenaamde 'campaign meta-game' in te integreren. Dat betekent dat je een score krijgt al naar gelang de stijl en het tempo dat je hanteert in het uitspelen van een level. En hoeveel skulls je haalt.
- Bungie: "de ultieme kick is een level in legendary uitspelen, met alle skulls behaald binnen een bepaalde tijdslimiet, met stijl".
- De Masterspy voelt zich opeens oud worden.
- Nu al de meeste populaire button in de Halo 3-fora: de A-hole button. Het smoort elk verbaal geweld van lastige eikels die online zijn.
- PU-chief Niels heeft bij VNU gevraagd of hij die knop ook op de vergadertafel van de PU-redactie kan krijgen.
- Een groot geheim van Halo 3 is dat er enkele levende beesten in zouden voorkomen die ook wat aan de gameplay moesten toevoegen. Het ging om kaketoes, vissen en zeehonden. Of deze beestenboel ook de finale test heeft doorstaan en straks echt in Halo 3 zit, is de Masterspy onbekend.
- Een paar van die gevederde vrienden uit de lucht knallen en je PEGI-rating vliegt meteen naar 18+.
- De Master Chief had bijna in Dead or Alive 4 gezeten, maar Bungie durfde de gok toch niet aan, en vervaardigde Nicole, een bikkelharde vrouwelijke Spartan-458, die prima speelde...
- Maar geen bewegende borsten bezat.
- Halo 3 zal in drie versies verkrijgbaar zijn. De normale, de collectors edition met bonus DVD en de Beastorium met hard cover boek erbij over het Halo-universum.
- En je weet dat er freaks zijn die ze alledrie in hun bezit willen hebben...
- En o ja, de Masterspy trapt niet in roddels dat Bungie aan deel 4 werkt: De developer zweert op z'n moeder dat Halo 3 het einde van deze trilogie is.
- Inderdaad, van deze trilogie...




3+



ROONEY GOT WHAT IT TAKES?

CAN YOU BURST THROUGH LIKE A TRACTION ENGINE AND HAMMER A SHOT? CAN YOU KEEP YOUR HEAD AS YOUR LEGS ARE HACKED? CAN YOU FAKE, SHIMMY AND SHAME THE DEFENCE ON YOUR WAY TO VICTORY?

CANYOUFIFA08.COM







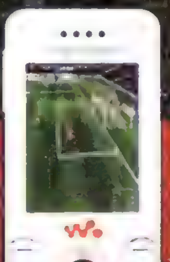
PlayStation 2

PLAYSTATION 3





DOWNLOAD NU DE MOBIELE GAME! SMS EA MOBILE NAAR 4004.



POWERSPY

- Manhunt 2 schijnt dan binnenkort uit te gaan komen. Gecensureerd, dat wel, maar toch.
- Leuk voor de liefhebbers natuurlijk, maar een hoop fora op internet speculeren over een complot. Rockstar zou de hele game in eerste instantie expres zo grof hebben gemaakt om ophef te veroorzaken. Want op zich is Manhunt 2 leuk, maar het is geen vernieuwende supergame als bijvoorbeeld BioShock ofzo.
- Alhoewel de Powerspy deze roddel een beetje vergezocht vindt, zou het natuurlijk wel een hele slimme marketingmove zijn. Immers, nu kent iedereen die game.
- En neem dan de Rockstar game Bully. Die naam mocht in Europa niet gebruikt worden op de PS2, maar nu wel op de next-gens. Da ´s natuurlijk ook een beetje vaag.
- Gelukkig doen we in ons land, ondanks mannen als Dijsselbloem, niet mee aan die flauwekul. Manhunt 2 had hier namelijk als enige land ter wereld wel ongecensureerd verkocht mogen worden.
- Reden: als enige land ter wereld beschouwen wij volwassenen als weldenkende wezens en niet als hersendode robots. De Nederlandse wet schrijft voor dat 18-plussers heel goed zelf kunnen overwegen of ze een product aankunnen of niet.
- Toch zal Manhunt 2 hier vooralsnog niet ongecensureerd verschijnen. In ons land zijn de meeste spellen namelijk Engelstalig (we leren hier wel eens wat op school) en dus zou de halve wereld 'm van hieruit gaan importeren.
- Leuk voor de Bart Smitjes en Free Recordjes van deze wereld, maar dat willen de winkeltjes in de andere landen niet.
- Bovendien hebben de politici dan geen invloed meer op wat hun robotjes gaan spelen.
- De baas van NC Soft Europa (o.a. Guild Wars), Geoff Heath, heeft gemeld dat PC-gamers langzaam maar zeker over zullen stappen naar de PS3. Gewoon omdat er steeds meer overeenkomsten zijn.
- Dat Heath de Xbox 360 niet meldt, waarvan er momenteel toch echt meer zijn verkocht en die online veel beter loopt, komt omdat NC Soft een Aziatisch bedrijf is.
- En in Azië worden nog steeds meer Sega Megadrives verkocht dan 360´s.

NIEUWE FEITJES OVER STARCRAFT II

Op de Game Convention in Leipzig spraken we met Blizzard's senior art-director Samwise Didier over StarCarft II. De man had zoveel leuke dingetjes te melden over het aankomende deel van deze in Korea megapopulaire franchise dat we een aantal uitspraken van hem op een rijtje zetten.

• Tijdens de singeplayer campagne kun je op bepaalde momenten kiezen welke missie je gaat spelen via een sterrenmap en dit heeft impact op de gameplay. Door bijvoorbeeld missie 8A te spelen krijg je een defensive bonus, had je missie 8B gespeeld, dan kreeg je heel veel credits.

• Veel nieuws over de Terran was al bekend via Blizzcon, maar toch willen we jullie de Thor Terran Mech niet onthouden; deze enorme unit is zeer imposant en beukt en stompt over het front als een wilde mammoet. De Thor is een van de sterkste units; nadeel is zijn traagheid waardoor hij niet makkelijk van richting kan veranderen.

• Ook interessant is het gegeven dat je je Starport kunt veranderen in een Starbase. Zo kun je heel dicht bij een vijandelijke basis komen en sneaky een trits units droppen voor een verrassingsaanval.

• Leuk is de gedetailleerde briefingroom die je vrij kunt verkennen en waar je interactieve dialogen kunt voeren met andere personages die er aanwezig zijn. Bovendien kan je het schip, waarin deze briefingroom zich bevindt, ook vrij verkennen. Tijdens de game verandert je schip en de briefingroom, afhankelijk van de upgrades die je voor je schip hebt gekocht.



• Het verhaal zal ook deze keer voor een groot deel draaien rond het mysterie van het hybride ras: Xel'Naun. In de loop van het spel leer je precies hoe dit ras tot stand is gekomen.

• Didier vertelde dat StarCraft II goed op schema ligt en dat de game wel eens sneller af zou kunnen zijn dan we met z'n allen denken (eerste helft 2008?).

• Hij vertelde ook dat op het eerste gezicht veel 'bij het oude' was gebleven, maar dat bijna alle units een make-over hebben gekregen. Dat betekent dat ze naast bestaande eigenschappen nieuwe of betere hebben gekregen. En dit brengt een heleboel nieuwe strategieën met zich mee (natuurlijk zijn er ook volledig nieuwe units).
Het gevolg is ook dat veel standaard strategieën die spelers gebruiken op de CyberGames en StarCaft toernooien niet meer opgaan.





RANZIG FINAL FANTASY VII BOCHT

Dat ze ze in Japan niet allemaal op een rijtje hebben, mag inmiddels als bekend worden verondersteld. De PU-crew die naar de Tokyo Game Show zal afreizen, kan dit binnenkort weer gaan beamen.
Neem nu de blikjes Final Fantasy VII potion die je daar in de winkel kan kopen. Niet te zuipen gewoon (denk aan een mix van Red Bull en koffie, als het net uitgekotst is)... maar ja, die blikjes zijn hartstikke mooi. Vorige jaar deed Square het bocht in kekke blauwe flesjes, dit jaar is het blikjestijd. Toch maar vragen of de TGS crew er een paar kan scoren komende maand.



VIRGINIA TECH-KILLER SPEELDE... SONIC THE HEDGEHOG

Vanaf het moment dat de gestoorde student Seung Hoi Cho op de Virginia Tech universiteit een aantal medestudenten en leraren in koelen bloede vermoordde, werd er gespeculeerd dat de man dat mede deed geïnspireerd door computergames.
En inderdaad, Cho speelde games. Sonic The Hedgehog en baseball om precies te zijn. En we weten uit eigen ervaring dat je van beide games gefrustreerd en boos kunt raken. Maar moorddadig...
Het feit dat Cho lang uit de handen van de politie wist te blijven tijdens zijn killingspree kan natuurlijk te maken hebben met de ren- en springskills die hij van de blauwe egel had geleerd.





JURJEN HELDERZIEND???



Toen we een paar maanden geleden op de E3 aan elkaar vroegen wie de komende console-wars zou gaan winnen, antwoordde iedereen: 'het gaat tussen de PS3 en de Xbox 360'. Iedereen, op twee man na: Jurjen en Jeroen. En vooral Jurjen was stellig in zijn overtuiging dat Nintendo de macht ging overnemen, waarna hij met name door J.J., Jan en Boris smakelijk werd uitgelachen.
Maar zie nu. Afgelopen maand haalde de Wii qua verkoopcijfers de Xbox 360 in. En dat terwijl de console van Nintendo minder lang op de markt is (en ook nog eens minder goed verkrijgbaar). Hoe kan dat?
Alleen Jurjen heeft het recht hierop te antwoorden. De Assense goeroe meldde vanachter zijn Glazen Bol: "Er bevond zich geen enkele gamer meer in mijn omgeving (behalve Max), maar heel veel mensen in mijn vriendengroep zijn spontaan weer overgegaan tot het aanschaffen van hardware en (veel!) software, omdat de twee nieuwe apparaten van Nintendo, games voor hen weer leuk, toegankelijk en nieuw hebben gemaakt. Het enthousiasme waarmee ze er mij over vertellen, ontroert mij. Zo leuk kunnen games dus zijn! Titels als Mercury Meltdown, Trauma Center, Elebits, WarioWare, Mario Party 8 en Big Brain Academy zeggen jullie waarschijnlijk weinig tot helemaal niets, maar vergeet niet dat dit ook genres zijn. Genres waar heel veel mensen heel veel plezier aan beleven. Niet iedereen wil per se exploderende helikopters of een grommende marinier in zijn huiskamer, ook al maak je hiermee veel indruk op jezelf en je vrienden."
Om het er nog even helemaal bij ons in te wrijven, mailde Jurjen ons ook nog even het volgende: "Niemand heeft ooit zo'n slecht imago gehad als Nintendo in de laatste jaren van de GameCube en de GBA Micro. Nintendo was het lachertje van de industrie, ze hielden alleen nog het hoofd boven water omdat ze geen concurrentie hadden in de Game Boy-markt. Maar met de komst van de technologisch zoveel meer geavanceerde PSP zou het op dat vlak ook snel zijn gedaan. Hoe ging Nintendo de aanval van Sony pareren? Met achterhaalde technologie, twee schermen en een stylo? Sony was de grote overwinnaar, Xbox het veelbelovende nieuwe jongetje in de klas, Nintendo het achterhaalde paarse-speelgoedmerk met een stylo dat net als Sega nog één of twee laatste stuiptrekkingen zou gaan maken...

POWERSPY

- Openhartigheid bij Midway. Stranglehold heeft meer dan dertig miljoen euro gekost om te ontwikkelen.
- Valve weet daarentegen weer niet wat de productie van hun nieuwe game Orange Box (met o.a. Half-Life Episode 2) heeft gekost. Baas Gabe Newell: "daar letten we niet op".
- Kijk, van zo'n man zou de Powerspy wel zijn salaris willen ontvangen.
- De mannen van GeenStijl TV bezochten onlangs de WCG finales in Off Corso. Doel: laten zien dat gamers stinken en nerds zijn.
- Helaas bleek er voor deze helden weinig eer te behalen. Er waren behoorlijk wat lekkere chicks op de finale afgekomen, het aantal nerds was op de vingers van een hand te tellen en de journalist van GeenStijl, een analfabeet genaamd Rutger, stond zelf nog het meest te zweten en te stinken.
- De Powerspy weet niet of hij er om mag lachen. Hij wil de relatie met zijn vriendin goed houden, maar er komt dus een heus event voor 'vrouwen die in de game-industrie werken'. De naam: Women in Games International Conference.
- De Powerspy is eigenlijk maar benieuwd naar één ding: lopen daar nu booth-boys rond in tangaslip?
- De 60 GB PS3 is in de VS bijna niet meer verkrijgbaar. En dat is ook de bedoeling, want Sony wil die 60 GB niet meer verkopen en de klanten naar de 80 GB lokken.
- Gratis tip van de Powerspy. Gewoon dezelfde prijs meegeven als de 60 GB-versie, dan komt het allemaal goed.
- We kunnen langzamerhand een persoonlijke roddelpagina in de PU gaan maken, want afgelopen maand is ook Jurjen getrouwd met zijn geliefde. Op een kasteel.
- En Miyamoto was niet aanwezig.
- En er waren ook geen bruidsmeisjes verkleed als Pikmin, wel twee witte duiven en een chocoladefontein.
- Hoezo, Jurjen niet romantisch?
- Ubisoft komt met een nieuwe partygame voor de Wii, genaamd Cranium. Het spel is gebaseerd op het populaire gelijknamige bordspel en zal vergezeld gaan van een paar fancy brilletjes.
- Alsof de Powerspy momenteel al niet genoeg voor lul staat met zijn zwiepacties en gedans voor de Eye-Toy.

POWERSPY

- Het is alsof de duvel er mee speelt. Het Xbox 360 racestuur gaat in sommige gevallen roken wanneer hij op het net aangesloten is. Microsoft heeft de fout inmiddels opgespoord en biedt hulp aan bij problemen.
- Jammer dat dit gebeurt, want dit stuurtje is zo ongeveer het beste stuurwiel dat de Powerspy ooit in zijn testhok heeft gehad.
- In ieder geval zit je er deze winter dus warmpjes bij met Microsoft.
- Waar een verleden bij de PU al niet goed voor is. Good old Skate geeft momenteel commentaar bij Eurosport. En wel bij de Xtreme sports.
- Of hij op zijn kwaliteit is geselecteerd of omdat hij Skate heet, dat weet de Powerspy niet.
- Duke Nukem 3D komt mogelijk naar Xbox Live Arcade. Developer 3D Realms wacht naar eigen zeggen alleen nog op een akkoord met Microsoft.
- En de Powerspy wacht al tig jaar op Duke Nukem Forever.
- Tegenvaller voor Sony: twee grote studio's (Paramount en Dreamworks) hebben de Blu-Ray disk gedropt en gaan exclusief films op het HD-DVD format maken. Reden is niet dat HD-DVD beter is, maar gewoon omdat het schijfje minder geld kost in de winkels.
- De Powerspy vindt het allemaal maar gelul in de ruimte. Er worden momenteel meer schaatsen in Ethiopië verkocht dan HD-DVD's of Blu-Ray schijfjes.

HARD-CORE GAMERS GAMEN NIET ZO VEEL

Een onderzoek van de Harris Group toont aan dat console-gamers gemiddeld niet meer dan twee uur per week videogames spelen. Gamers onder de 18 zijn het meest fanatiek; zij spelen ongeveer vijf uur per week. Bij gamers boven de twintig daalt het aantal uren naar minder dan drie. Handheld gamers doen het nog "slechter" met een kleine zestig minuten.
Klinkt allemaal heel erg scary, behalve dan dat de onderzoekers echt een hele goede tijd hadden uitgekozen om het onderzoek te doen, namelijk tussen 23 februari en 6 maart. Precies, de tijd waarin er elk jaar echt geen hol uitkomt. Meest gespeelde game tijdens dit onderzoek was Crackdown (zie screen) en dan weet je het wel.



EEN XBOX 360 IN JE DASHBOARD

De Roemeense student Mihai Panitescu ontwierp nevenstaand Xbox 360 dashboard voor een Peugeot sportauto en won daar een internationale prijs mee.
De hoofdprijs bestond uit een levensgroot model dat op de Parijse autoshow vertoond gaat worden en een speelbaar model van zijn creatie in de nieuwe racegame van Bizarre Creations, Project Gotham Racing 4.



NIET ELKE MMO VERANDERT IN GOUD

Het overweldigende succes (en dan drukken we het nog voorzichtig uit) van de MMORPG World of WarCraft en de bakken geld (en dan drukken we het nog voorzichtig uit) die daarmee gepaard gaan, hebben er voor gezorgd dat iedereen opeens denkt dat ze met een MMO instant money verdienen.
Helaas zijn er na WoW nog weinig echte succesverhalen te melden (en dan drukken we het nog voorzichtig uit). Er zijn weliswaar een aantal MMORPG's die het goed doen (Guild Wars, Lord of the Rings Online) maar WoW-aantallen laat niemand zien (en dan drukken we het nog voorzichtig uit).



Eigenlijk kunnen we stellen dat het vaker fout gaat dan goed (en dan drukken we het nog voorzichtig uit). Laatste slachtoffer is Auto Assault (zie screen), de MMO waarin je racebattles kunt uitvechten.
De game sluit haar (garage)deuren vanwege het geringe aantal bezoekers (en dan drukken we het nog voorzichtig uit).
Het klinkt misschien triest, maar wij denken bij de PU dat er in 2008 nog wel meer van dit soort huilverhalen gemeld kunnen worden (en dan drukken we het nog voorzichtig uit).

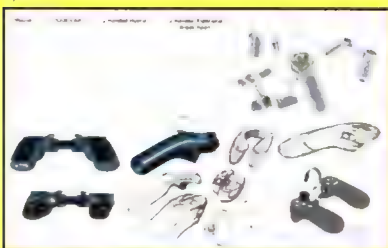
FABLE 2 WORDT MOOISTE GAME OOIT



Als je de geestelijk (iets gestoorde) vader van Fable, Peter Molyneux, hoort praten, wordt het tweede deel van zijn geesteskindje de mooiste game die ooit gemaakt is.
Jan en J.J. hebben Fable 2 op de E3 gezien en waren behoorlijk onder de indruk van het vertoonde, maar Peter vertelt ons nu gewoon dat de game nog lang niet af is en uiteindelijk een 'gazillion' keer beter wordt. In dat geval zou Gears of War vergeleken met Fable 2 een pixel-achtige kartel-productie zijn.
Peter is dus weer zijn hobby aan het uitoefenen en dat is freestyle in de ruimte lullen. De man kan ons inziens z'n energie beter in het spel stoppen dan er alleen maar over op te scheppen. De game zal best oké worden maar laat de beelden voor zichzelf spreken...

EERSTE SCHETS VAN DE Wii-MOTE

Tijdens onze dagelijkse rondgang over het World Wide Web komen we vaak maffe en/of interessante dingen tegen. Neem nu deze schets. Het is de tekening die het bedrijf Gyration in 2001 meenam naar Nintendo om hun idee voor een bewegingsbestuurde controller te promoten.
Dat er daarna nog flink gesleuteld is aan het ontwerp, is evident. Gyration had duidelijk nog moeite om helemaal af te stappen van de vorm van een traditionele controller.



COMMENTAAR

HALO 3 IS NIET ALLES



Het lijkt er de laatste weken op alsof er maar één shooter op de Xbox 360 uitkomt dit najaar, of misschien wel beter gezegd: één game. Het is Halo 3 hier, Halo 3 daar, Halo 3 overal. En die megahype (waaraan wij natuurlijk zelf meewerken) sneeuwt andere prachtige producten onder. En eentje daarvan verdient dat 110% zeker niet, en dat is BioShock.
Het gebeurt heel vaak dat het merendeel van de gamers een spel niet slikt omdat ie vreemd is, anders is. Wat de boer niet kent dat vreet ie niet, en dat is jammer.
Maar wacht dan eens even. Hoe 'normaal' is Halo 3 dan? Een onsterfelijke Master Chief die knokt tegen piepende torretjes. En dat allemaal om een cirkel.
Zie dit niet als een aanklacht tegen Halo 3, want dat is het niet. Maar omdat veel mensen die game kopen, gaat iedereen hem kopen. Dan is ie opeens niet vreemd meer. Terwijl de inhoud van Halo 3 net zo abstract is als BioShock. En ik zie m'n kleine nichtje nog eerder een drilboor door de harses van de dikke overbuurman jagen, dan dat er een paar van die kirrende torretjes door de Kalverstraat lopen.
Kwaliteit is voor mij kwaliteit. Op Gamerankings staat BioShock genoteerd als de op vier na beste game ooit gemaakt. Ja, je leest het goed: vier na beste. En dat is niet overdreven. De game is bruut, weird, sleept je mee, laat je schrikken, maakt je aan het lachen en houdt je bezig. En hij is weird, anders. En ligt daardoor ben ik bang niet zo goed bij de mainstream gamer. Die ziet straks een doosje met een dikke duiker en een doosje met de Master Chief en een doosje met een paar soldaten (Call of Duty 4). En ra, ra waar gaat hij voor...
Kortom, spread the word. Halo 3 mag, nee, moet je kopen, als je BioShock dan ook maar haalt.
J.J.



POWERSPY

- De Wii wordt in de VS nu ook als revalidatie-tool gebruikt. Patiënten en senioren gebruiken de Wii-mote om de spiertjes lekker mee aan te sterken.
- Als dit ook in Nederlandse bejaardentehuizen gebeurt, gaat de Powerspy weer wat vaker op bezoek bij zijn oma.
- Er komt trouwens ook een Wii-versie van Pro Evolution Soccer 2008. Of de oma van de Powerspy dat kan handelen, betwijfelt hij.
- Nog zo'n fijn voorbeeld dat games goed voor je zijn. In de VS gebruiken een aantal ziekenhuizen een virtuele Irak-game om trauma's bij soldaten te verlichten.
- De Powerspy heeft nog een andere tip voor Bush & consorten die garant staat voor nul trauma's bij soldaten: 'get the fuck out of Iraq'.
- Volgens Miyamoto hebben games waarom je moet lachen de toekomst. "Moeilijke games zullen er altijd blijven, maar ze leggen het qua populariteit af tegen de 'makkelijkere' fun-games."
- Hoort de Powerspy het nu goed of roept ie hier dat mensen niet meer kunnen gamen en dus alleen maar makkelijke fungames willen spelen.
- Leuk initiatief van de makers van de succesvolle Command & Conquer franchise. Om het twaalfjarig bestaan van de serie te vieren is de allereerste Command & Conquer Gold gratis te downloaden van de site www.commandandconquer.com.
- Je gelooft het bijna niet, maar er komt een nieuwe PS2 uit... Een geheel wit exemplaar dat gebundeld zal zijn met de nieuwe SingStar.
- En Sony zal er ongetwijfeld trots op zijn, maar feit blijft dat de PS2 nog steeds beter verkoopt dan de PS3.
- De directie van Valve heeft haar medewerkers verboden nog langer Bioshock op het kantoor te spelen.
- Volgens baas Gabe Newell moet de nieuwe Half-Life eerst af en de deur uit en krijgt dan iedereen Bioshock als cadeau mee naar huis.
- En dan in het kader van 'de oetlul van de maand'. Een Amerikaans menneke vond zijn Xbox 360 iets te warm worden. Waarop hij de console oppakte en in een pan met water doopte.
- Inderdaad werd de console er koeler van... en de Amerikaan bijna koud,want de elektrische schok mepte hem meteen buiten bewustzijn.
- Zou dat de wraak van Bill zijn...

UITPUILEND OFF CORSO ZIET ESPORTS VAN HOOG NIVEAU

TOPTEAM NAAR WCG FINALE IN SEATTLE

Off Corso barstte donderdagavond 30 augustus bijna uit zijn voegen toen daar voor het tweede opeenvolgende jaar de Nationale Finale van de World Cyber Games werd gehouden. Een dikke achthonderd man zagen zeven pakkende finales, waar de favoriete spelers weliswaar wonnen, maar niet zonder slag of stoot. Twee keer hing er zelfs een ongehoorde verrassing in de lucht. De Nationale Finale van de WCG was een regelrechte reclame voor de eSports. Een mudvolle en meelevende zaal (de eerste fanclubs zijn gesignaleerd), een uitpuilende VIP lounge (fijne rekening achteraf), een geoliede show, veel pers en zeven finales die lieten zien dat gamen op dit niveau leuk is om naar te kijken. En ook niet onbelangrijk, het team dat zich aan het eind van de avond in Oranje mocht steken, is sterk, heel sterk.



DEAD OR ALIVE 4
KRYE VS GLYX 3-0

In deze match zag je hoe belangrijk ervaring is. Krye had al op de grote finale in Monza gespeeld en voor veel volk op Gameplay. Glyx niet, en de zenuwen speelden hem zichtbaar parten, want hij acteerde duidelijk onder zijn niveau. De 3-0 was dus geen juiste afspiegeling van het onderlinge kwaliteitsverschil. Maar ja, daar had Krye lak aan.

NEED FOR SPEED: CARBON
STEFFAN VS MASTERTOM 3-0

De minst spannende finale van de avond. Het verschil tussen wereldtop (Steffan) en goedwillende hobby-gamer (MastertOm) was te groot. Na de finale gaf MastertOm aan zich helemaal op Halo 3 te gaan storten. Eén ding is zeker, als je met twee maanden oefenen de nummer 2 van Nederland kan worden, heb je skilzz.
En Steffan, die gaat voor goud in Seattle.

MEEDOEN AAN WORLD CYBER GAMES 2008

Ook volgend jaar zal er weer een World Cyber Games zijn. De finaleplaats is al bekend en wordt het Duitse Keulen. Medio februari zullen de nieuwe games bekend worden gemaakt. Project Gotham Racing 4, Halo 3 en FIFA 08 lijken ons een zekerheidje.
Alle info over de WCG Nederland vind je het hele jaar door op www.wcg2007.nl en www.wcg2008.nl

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
TOT)ARRR(VS ARECAL 2-1

Een megaspannende match waarin twee wereldtoppers elkaar het leven zuur maakten. Arecal pakte de eerste pot en stond de tweede pot feitelijk gewonnen, maar dankzij een betere economie kon aRRR de gelijkmakende match toch nog binnenslepen.
De derde match ging ook gelijk op, maar een frontale aanval werd Arecal te veel. aRRR liet opnieuw zien klaar te zijn voor een top 3 positie op de WCG.

PROJECT GOTHAM RACING 3
HANDEWASSER VS AGORIS 2-1

Een kreet van afgrijzen ging door de zaal. Supergamer Handewasser verloor de eerste ronde door een domme fout in de laatste bocht van outsider Agoris. Maar daarna herstelde hij zijn misser op grootse wijze. Toch moet Agoris complimenten krijgen voor de manier waarop hij tegenstand bood. En als Handewasser cool blijft, is een plak in Seattle binnen handbereik.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
4K^GRUBBY VS DESNODESNODAARD 2-0

Jammer dat RotterDam, de enige man die Grubby echt aankan in ons land, naar China was afgereisd, want het nam ietwat van de spanning weg bij deze finale. Toch had Grubby het met name in de tweede match niet makkelijk tegen DeSnodeSnodaard, een groot talent. In die tweede ronde stond Grubby zelfs even op verlies, maar uiteindelijk herstelde hij zich zoals alleen een topper dat kan.
Grubby is ook een kanshebber op eremetaal op de WCG.

FIFA 07
VNX VS FLOPZIE 2-0

De eerste pot was spannend (Flopzie kwam tot 4-3 terug en scoorde bijna 4-4), maar uiteindelijk bleek vnX met zijn uitmuntende verdediging en snelle counters de betere speler.
vnX is een groot talent, laat Seattle zijn internationale doorbraak worden.

GEARS OF WAR
QUALITY GAMING – SUPREME GAMING 2-1

Dé match van de avond. Tenenkrommend, nagelbijtend, billenknijpend spannend. In de eerste ronde leek QG de favorietenrol waar te maken door met 5-1 te winnen. Toen in de tweede ronde QG op 4-2 kwam, ging men al bijna naar huis. Maar SG deed wederom hetzelfde als in de voorronden: uit geslagen positie terugkomen. Met 5-4 wonnen ze alsnog. En ook in de derde set kwam SG van 4-2 terug tot 4-4.
De laatste ronde was echter alsnog voor QG, dat nu waarschijnlijk met de VS en Engeland gaat uitmaken wie zich de beste GoW-clan van de wereld mag noemen.



MIYAMOTO OVER BEWEGEN EN GEWELD IN GAMES

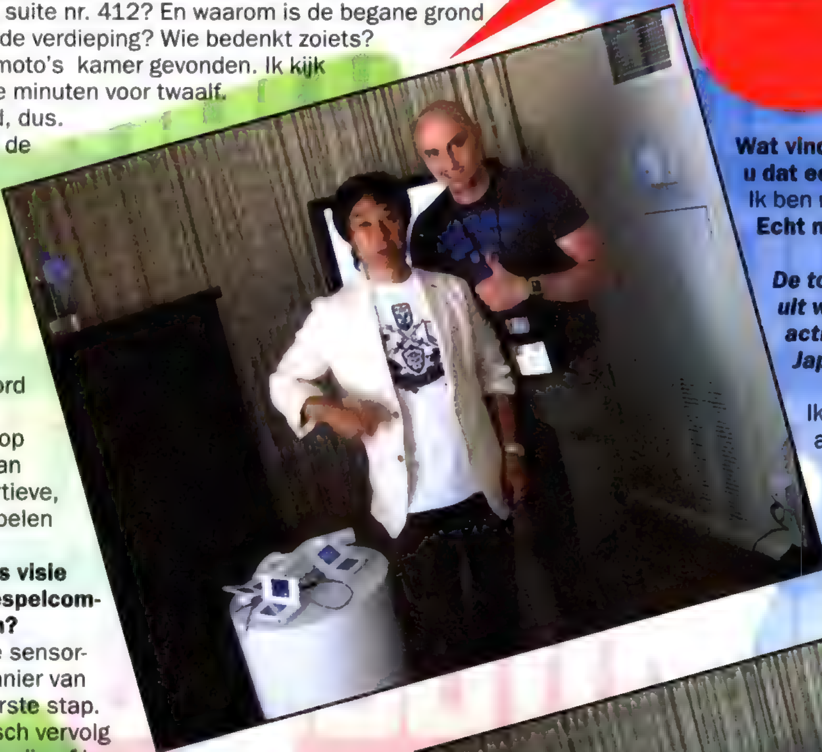
JAN SCHUIFT AAN BIJ EEN LEGENDE


JAN

In de ogen van menig Nintendo-fan staat Miyamoto voor alles wat mooi, creatief en vernieuwend is in de wereld van de videogames. Nu is Jan misschien geen Nintendo-fan, hij heeft wel veel respect voor de grote kleine Japanner. Dus was hij best een beetje zenuwachtig, toen hij op weg was naar het interview.

"MANHUNT-REL? IK BEN NIET OP DE HOOGTE VAN DEZE REL. WAT BEDOELJE?"

Ik dwaal door de gangen van het Loews Hotel en mijn handen zweten. Waar is in godsnaam suite nr. 412? En waarom is de begane grond in dit hotel op de vierde verdieping? Wie bedenkt zoiets? Eindelijk heb ik Miyamoto's kamer gevonden. Ik kijk op mijn horloge. Twee minuten voor twaalf. Zucht. Nog net op tijd, dus. Na tien minuten gaat de deur open. Ik mag naar binnen.



Hoe bent u op het idee van Wii Fit gekomen?
Tijdens de ontwikkeling van de Wii dacht ik al aan Wii Fit. Ik word toch ook een dagje ouder en moet meer op mijn gewicht letten dan vroeger. Ik wilde sportieve, fysieke activiteit koppelen aan gaming.

Past dit in Nintendo's visie om de Wii als familiespelcomputer te positioneren?
De introductie van de sensorgevoelige, nieuwe manier van besturen was een eerste stap. De Wii Fit is een logisch vervolg hierop. Iedereen is op zijn of haar manier bezig met zijn gewicht en gezondheid. En het Wii Balance Board helpt je hierbij, op speelse wijze.

Sony heeft een tijd geleden eenzelfde soort idee gelanceerd. Met de EyeToy en Kinetic wilden ze gamers aan het bewegen krijgen. Dat is niet echt gelukt. Waarom zou Wii Fit hier wel in slagen?
Ik ken Kinetic niet, maar Wii Fit is meer dan een fitnessprogramma. Het is een manier om spelenderwijs je houding en conditie te verbeteren, wat af te vallen en beter in vorm te raken. Dat kun je in een sportschool doen, maar Wii voegt er een laagdrempelig spelelement aan toe.
Daarnaast is er ook het competitieve element: wanneer vader, moeder, zoon en dochter iedere dag wat oefeningen doen, wordt dat bijgehouden middels tabellen. Iedereen kan elkaars progressie of terugval zien en elkaar daarop aanspreken.
Volgens mij werkt deze manier veel beter dan in je eentje naar de sportschool gaan.

Speelt u wel eens op de machines van concurrenten? Heeft u bijvoorbeeld een Xbox 360 of een PSP?
Nee, ik speel sowieso weinig games van andere partijen. Daar heb ik simpelweg de tijd niet voor. Daarbij hou ik me eerlijk gezegd ook niet zo heel erg bezig met wat andere partijen doen.

Wat vindt u eigenlijk van de hele rel rondom Manhunt 2? Vindt u dat een dergelijk spel op de Wii thuishoort?
Ik ben niet op de hoogte van deze rel. Wat bedoel je?
Echt niet? Maar...

De tolk gebaart me even te wachten en legt aan Miyamoto uit wat is voorgevallen rond Rockstar bloederige stealth-action game. Vervolgens knikt de kleine, vriendelijke Japanner en zegt:

Ik ben in principe niet tegen geweld in games. Het is alleen slechts één manier om mensen te prikkelen. En het is ook een heel gemakkelijke manier. Je schiet op een raam, en het raam valt in diggelen. Of je schopt iets omver en het is kapot. Het is een hele directe, primaire manier om actie-reactie te bewerkstelligen. Ik kies er liever voor om andere, creatievere manieren te bedenken om gamers te prikkelen.



Maar zegt u hiermee eigenlijk dat u het toch niet zo heeft op gewelddadige games?
Ik ben een spelontwikkelaar die spellen wil creëren die voor iedereen leuk zijn om te spelen. Gewelddadige games zijn populair, maar ze zijn niet voor iedereen geschikt. Wanneer er alleen maar dit soort games gemaakt worden, zal de markt niet groeien. Juist door games te maken die leuk zijn voor het hele gezin, zal het aantal gamers in zijn totaliteit groeien. Daarnaast wil ik mezelf ook blijven uitdagen, als maker van interactieve belevingen. Dat doe ik niet door Mario simpelweg een geweer te geven.

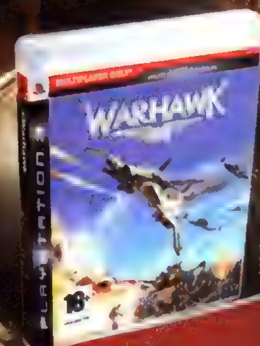
16+

www.pegi.info

Je bent altijd iemands prooi

Natuurlijk kan je het op je eentje proberen in een gevecht tegen 32 man. Maar kom dan niet huilen als je ontdekt dat de anderen wél georganiseerd zijn en je aanvallen met tanks en een Warhawk. Vorm een coalitie, praat en organiseer jezelf tegen vijandige clans. Leid en coördineer de acties van je squad door middel van een JABRA135 Bluetooth Headset, gekoppeld aan de Blu-ray disc versie van het spel. Het is compact, gebruiksvriendelijk en heeft 8 uren gespreksduur. De perfecte medestander! Vermits het gratis online speelbaar is via PLAYSTATION®Network, kan je je vrienden uitnodigen in een 4-way split mode. Jij beslist dus of je jager bent, of prooi.

Incognito Free to play online www.warhawk.com


WARHAWK
PLAYSTATION 3

FALLOUT 3

Er is maar één redacteur zo gek om te beweren dat ie in de zomer van 2007 reeds de beste game van 2008 gespot heeft. Slaat Jan de plank weer eens grandioos mis of heeft ie misschien toch iets heeeeel bijzonders gezien?

Ik weet niet hoeveel uur ik inmiddels in Oblivion heb gestopt maar het zijn er angstaanjagend veel. Honderden en nog eens honderden moeten het er zijn geweest. En dan reken ik de uitbreidingen en de gratis PC mods nog niet eens mee.
Bethesda's meesterwerk is al weer bijna anderhalf jaar oud en nog steeds is het spel trotse aanvoerder in het 'open world-RPG' genre. Toch is niet iedereen zo lyrisch over ontwikkelaar Bethesda. Fallout fans van het eerste uur zijn namelijk helemaal niet zo blij met het feit dat de Oblivion ontwikkelaar de rechten van de Fallout serie vier jaar geleden in handen heeft gekregen. Ze zijn bang dat Bethesda de franchise verkwanselt. Er zijn zelfs al fanatieke fans aan het knutselen geslagen om een game te maken die volgens hen de echte opvolger moet worden.


Ach, hij heeft in ieder geval geen kopzorgen meer...

SFEERVOL

Op het eerste gezicht heeft Fallout 3 inderdaad weinig meer te maken met de eerste twee delen. De game speelt zich voornamelijk af in first-person (in tegenstelling tot de schuine, isometrische view van deel 1 en 2) en ook het turn-based principe is grotendeels losgelaten. Duizenden halsstarrige fans (die sowieso 't liefst zien dat alles bij het oude blijft) stonden op hun achterste benen maar al die klachten en rumoer op de verschillende fora komen van gamers die op dat moment nog geen seconde ingame gameplay hadden ervaren.
Inmiddels is er echter al veel meer duidelijk over het 'nieuwe Fallout' van Bethesda en hetgeen ik heb gezien (ongeveer een slordige twee uur gameplay) spreekt me enorm aan. Ik heb de eerste twee Fallout games gespeeld en de typische sfeer (overleven in een rauwe post-nucleaire wereld die doet denken aan Mad Max met een jaren vijftig sausje) is op en top aanwezig.
En juist het gegeven dat je de game nu in first-person speelt (je kan het spel overigens ook in third-person spelen) slurpte me veel meer op in deze vreemde, eigenzinnige, alternatieve spelwereld.
Grafisch zet Bethesda de boel sowieso direct op scherp. Oblivion


Omdat hij regelmatig achter het stuur zat met een paar borrels te veel op, werd hij door z'n collega's ook wel de rijdende trechter genoemd.

FALLOUT IN EEN NOTENDOP

Om iets te begrijpen over de ophef die is ontstaan rondom Fallout 3 moeten we even terug naar het jaar 1997. In dat jaar namelijk verschijnt Fallout voor de PC. Het spel is zeer geliefd bij de pers en krijgt al snel een fanatieke schare fans die de frisse wind temidden van de vele fantasy titels vol elfen, ridders en prinsessen zeer kunnen waarderen. Fallout krijgt al snel een cultstatus maar groot commercieel succes blijft uit. Wel verkoopt de game genoeg om een sequel te rechtvaardigen die al in 1998 uitkomt en opnieuw door de pers en de fans met enthousiasme wordt ontvangen.
Daarna blijft het heel lang stil. Een derde deel is wel in de maak maar Interplay sluit de deuren van ontwikkelstudio Black Isle Studios, de makers van de serie. Fans schreeuwen moord en brand en krijgen in 2002 als pleister op de wonde nog wel Fallout Tactics, maar dat spel lijkt meer op Commandos en Jagged Alliance dan op de twee door hen zo geliefde RPG's.
Vervolgens koopt Bethesda de Fallout licentie voor een bedrag van 5,75 miljoen dollar van Interplay en gaat aan de slag met Fallout 3. Grappig is dat Bethesda inmiddels aan Interplay de rechten heeft verkocht om een Fallout MMO te mogen maken.



JAN VERLANGT AL NAAR HET NIEUWE JAAR

was zijn tijd ver vooruit, maar Fallout 3 is nóg mooier en gedetailleerder. Zo zijn de personages waar je mee spreekt een stuk 'knapper' (er zaten behoorlijk lelijke koppen bij in The Elder Scrolls IV) en hebben ze meer diepgang. Er zullen weliswaar minder NPC's aanwezig zijn maar diegene die je tegenkomt (en dat zijn er nog steeds honderden) hebben meer impact op jou en je avonturen.

ondergrondse kluis en doorloop je in sneltreinvaart je eerste twintig levensjaren. Dit is in een prachtige alternatieve tutorial gegoten want in deze 'kluis' leer je al je vaardigheden, geef je je personage vorm en, naar goed RPG gebruik, bepaal je je verschillende skills, attributen en speelstijl.
Op het moment dat jouw vader van het een op het andere moment verdwenen is uit de kluis, is het aan jou om de wijde, totaal vernielde, wereld in te trekken.

"ZUCHT, WAT LIJKT 2008 OPEENS VER WEG..."



UIT DE KLUIS

In Fallout (het origineel) stond je eigenlijk direct 'buiten' in de rokende puinhopen na de nucleaire ramp. Je wist enkel dat je, zoals velen, uit een Vault kwam; een enorme ondergrondse bunker die in de volksmond kluis genoemd werd. In Fallout 3 begint het spel in zo'n ondergrondse kluis en doorloop je in sneltreinvaart je eerste twintig levensjaren.

SHERIFF

Die wereld bestaat uit een volledig vernield Washington DC en omstreken waar overlevenden nieuwe stadjes en dorpjes hebben gebouwd.

Al snel stuitte ik op een sheriff van een stadje die meteen zijn gezag liet gelden en me op strenge toon liet weten dat hij niet van lastpakken hield. Je kunt uitvoeriger dan in Oblivion antwoorden geven waarbij je onder andere de sheriff belachelijk kunt maken, stilzwijgend zijn advies opvolgt of juist de toffe peer tracht uit te hangen.
Je acties worden door de gezagsdrager onthouden dus als je achter zijn rug een kroeg verbouwt, krijg je het vroeg of laat met hem aan de stok. En zo is het eigenlijk met alle queesten en subqueesten in het spel: je krijgt weer alle vrijheid om naar eigen inzicht opdrachten voor personages opdrachten te doen maar je kunt de verschillende personages net zo makkelijk ook tegen elkaar uitspelen.


En wie heeft de nucleaire ramp weer eens overleefd? Chuck Norris, natuurlijk!

STIJLVOL GEWELD

De actie in Fallout 3 heeft wel wat weg van een shooter, maar toch is dit allesbehalve een standaard recht toe, rechtaan schietspel. Alvorens je bijvoorbeeld een supermutant benadert, kun je het spel pauzeren en verschillende shots in de wachtrij zetten. Afhankelijk van het aantal combatpunten en je ervaring die je op dat moment hebt, is je schot meer of minder accuraat en breng je meer schade toe. Een headshot kost veel punten en vraagt veel ervaring.
Het stoere is dat wanneer je een vijand veel schade toebrengt, dit in fraai slow-motion in beeld komt. Vooral wanneer je een monster zijn kop eraf knalt word je getrakteerd op een fraai staaltje Tarantino-achtige bloederigheid.

KRAKER

Fallout 3 wordt een kraker, zoveel is nu al duidelijk. Bethesda heeft de sfeer van de twee originele RPG's heel goed weten over te hevelen naar de 21e eeuw, en zoals het er nu naar uitziet is er aan spelmogelijkheden, vertakkende gameplay en diepgang geen gebrek. Zucht, wat lijkt 2008 opeens ver weg...

GOTY EDITON

Deze maand komt er een Game of the Year Edition uit van Oblivion voor PC, PS3 en Xbox 360. De GOTY versie huisvest de originele game, alsook de uitbreidingen Shivering Isles en Knights of the Nine.
Voordat je begint te spelen is het verstandig huisgenoten en familie op de hoogte te brengen, anders raken ze misschien ongerust over het feit dat je vele weken lang van de aardbodem verdwenen zult zijn...


Nou, nou, zo'n oud geweertje is nog tot heel wat in staat.

VERWACHTING


JAN

FALLOUT 3
PC
BETHESDA / NNB
2008

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP



GRATIS 2 X 3-DAY PASSES GAMEPLAY 2007

6 X PU VOOR MAAR € 15,-



ELKE MAAND HET HEETSTE GAMENIEUWS, DE LAATSTE RODDELS UIT DE BIZZ EN ONMISBARE PREVIEWS EN REVIEWS VAN ALLE NIEUWSTE GAMES VOOR ALLE PLATFORMEN.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN,

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES JOUW CADEAU!

GRATIS HELICOPTER PICOOZ BIJ EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED!



12 X POWER UNLIMITED + HELICOPTER PICOOZ SAMEN VOOR MAAR € 41,40 I.P.V. € 81,40.

DE PICOOZ I/R HELIKOPTER IS DRAADLOOS TE BESTUREN TOT EEN AFSTAND VAN 15 METER. HEEL EENVOUDIG TE BEDIENEN EN CRASHBESTENDIG. INCLUSIEF AFSTANDBEDIENING EN OPLAADSTATION!



EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.



VIG CARD, EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

THE LEGEND OF ZELDA:

Langzaam maar zeker koerst de nieuwe Zelda richting Europa. Negentien oktober komt ie aan, zet het maar in je agenda. Jurjen vond het inmiddels wel eens tijd voor een preview.

Maak jij wel eens keuzes? Ik wel hoor. Vrijwel dagelijks. Als ik niet teveel heb gedronken kom ik zo tot zo'n zeven, acht keuzes per dag. Sta ik op of blijf ik liggen? Kijk ik een film of speel ik een game? Zal ik de mevrouw bij de kassa eens zachtjes in haar rode wangetjes knijpen of reken ik gewoon af? Blijf ik voor de PU schrijven of ga ik nu eindelijk eens iets zinnigs doen met mijn leven? En zo gaat dat maar door. Om gek van te worden.

OPBEUREND MUZIEKJE

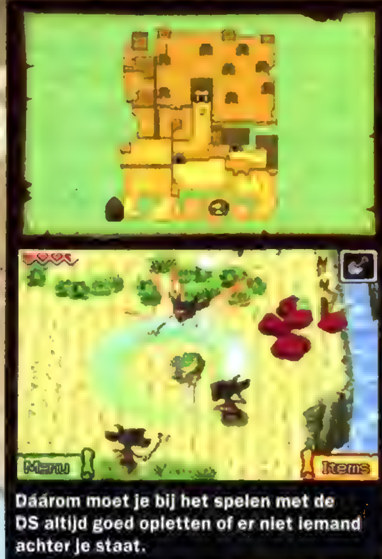
Nu vind ik het op zich niet zo'n probleem om al die keuzes te maken. Maar ik vind het wel vervelend dat ik achteraf nooit helemaal zeker weet of ik wel de juiste keuze heb gemaakt.
Dat is het fijne aan die Zelda-spellen. Als je iets helemaal goed hebt gedaan, wordt dat bevestigd door zo'n opbeurend muziekje. Tididadidadiding! Goed gedaan!
Dat zou de regering Balkenende ook eens in het werkelijke leven moeten invoeren, via een kwantumsatelliet, radioactieve straling en camera's of zo. Dat er een muziekje klinkt als een gewone, goedwillende burger als ik de juiste keuze heeft gemaakt.
Bijvoorbeeld als ik niet die gewone whisky bestel maar een lekkere dure. Of als ik het aanbod van die sexy kassajuf dan toch maar aanneem. Dat er dan zo'n muziekje klinkt. Tidididadidadiding! Dat was de juiste keuze! Goed gedaan!

TWEE KEUZES

Ik ben mij er terdege van bewust dat ik niet de enige mens op aarde ben die keuzes maakt. In Japan heb je namelijk ook veel mensen, bijvoorbeeld de ontwikkelaars van de nieuwe Zelda. Laten we eens twee van de door hen gemaakte keuzes onder de loep nemen, te beginnen met de eerste.
Er is gekozen voor dezelfde beeldstijl als in The Wind Waker. Dat betekent dat de game eruitziet als een klassieke Disney-tekenfilm. Door de technische beperkingen van de DS is het wel een tekenfilm met wat ruwe randjes geworden. Vooral wanneer de camera ergens op inzoomt. Maar het totaal ziet er beter uit dan je zou verwachten. Sterker nog, ik vind het verreweg de mooiste 3D-game die voor de DS is verschenen. Deze keuze heeft dus zeker goed uitgepakt.
Over een volgende keuze lees je in de volgende alinea.

VOLLEDIGE TOUCH-SCREENBESTURING

Er is gekozen voor volledige touchscreenbesturing. Dat betekent dat elke keuze in deze Zelda met de stylus wordt gemaakt.
Als je ergens naartoe wilt lopen om het te onderzoeken tik je er tegenaan met de stylus. Als je een vijand wilt aanvallen, tik je er tegenaan met de stylus. Je kunt ook wat vrijer bewegen en vechten door de punt van de stylus ergens op het touchscreen gedrukt te houden. Bijvoorbeeld op het plekje waar je naartoe wilt lopen.
Een kort veegje laat hoofdpersonage Link met zijn zwaard zwaaien, een rondje om hem heen veroorzaakt een rondslag.
Het werkt allemaal heel precies en lekker snel.



Daarom moet je bij het spelen met de DS altijd goed opletten of er niet iemand achter je staat.



Zoals je ziet bevat het bovenste scherm een schat aan informatie.

ZEVEN

Het voelt best bijzonder hoor, dat je Link met de stylus kunt besturen. Maar niet zo heel bijzonder. Want de DS is al drie jaar oud, en we hebben al heel wat poppetjes met aanrakingen bestuurd.
Toch is Nintendo erin geslaagd om dat magisch-maagdelijke gevoel, toen je voor het eerst met je stylus over het nog onbevlekte touchscreen van je flonkerend nieuwe DS-je wreef, nieuw leven in te blazen.
Op het eerste of tweede eiland moet je bijvoorbeeld het aantal standbeelden tellen. Dit antwoord moet je noteren op een leeg bordje dat bij een deur staat. Het zijn er zeven, dus teken je een '7' op het bord. En de deur gaat open. Wauw.
Het is een heel logisch, bijna simplistische dingetje. Maar toch maakt het indruk.

BOEMERANG

Ik ga nog meer vertellen over de leuke nieuwe keuzes die Nintendo heeft gemaakt.

NINJA GAIDEN

Telkens als je denkt dat het touchscreen je niet meer kan verrassen, komt Nintendo wel weer met een paar verrassend leuke toepassingen. Niet alleen Nintendo trouwens, want we hebben ook al even aan Ninja Gaiden DS van Tecmo mogen snuffelen, en ook dit spel laat je allerlei vette tricks uithalen met stylus en touchscreen. Eentje om in de gaten te houden!

TWEE STYLUSSEN

De stylusbesturing brengt een nadeel met zich mee: als je net als ik linkshandig bent en de stylus op de rechterkant van het scherm houdt, blokkeert je hand het zicht op het scherm. Rechtshandigen zitten natuurlijk met hetzelfde probleem, maar dan in omgekeerde vorm.
Je kunt dit euvel enigszins verhelpen door de positie van je hand op de stylus wat naar achteren te verplaatsen, zodat alleen dat dunne stokje voor het beeld zit. Persoonlijk vond ik het nog handiger om met twee stylussen te spelen, dus één in mijn linker- en één in mijn rechterhand. Dat werkte uitstekend, dus misschien is het ook iets voor jou. Als je geen tweede stylus bezit, kun je ook een wattenstaafje gebruiken. Of een spijker, als het de DS van je vervelende zusje is.

PHANTOM HOURGLASS

JURJEN MAAKT KEUZES

Dat van die boemerang, dat wist je waarschijnlijk al. Dat je een lijn door het beeld kunt trekken waar dat projectiel dan vervolgens langs gaat vliegen. Maar je weet pas echt hoe leuk dat is als je het in het spel hebt gedaan.
Je trekt bijvoorbeeld een lijn door een brandende fakkel en dan langs drie gedoofde fakkels om ze allemaal te laten branden. Je haalt de stylus van het scherm om de boemerang te laten vliegen, en... whoesh, whoesh, whoesh, Tidididadidadiding! Goed gedaan!
Ook leuk is dat je dit keer op de plattegrond kunt tekenen. Dat lijkt een nogal overbodige functie, maar is het niet. Soms moet je bijvoorbeeld een route overnemen die op een muur staat gekalkt, of de volgorde noteren waarin je bepaalde acties moet uitvoeren.

BOOTJE

Tekenfilm-look, touchscreenbesturing, betekenbare plattegronden, drie dingen die mij gelukkig maken. Maar niet alle keuzes pakken even goed uit. Je moet bijvoorbeeld weer met grote regelmaat met je bootje varen, net als in de Wind Waker. Dit keer hoef je gelukkig niet met de wind te klooien, zijn de afstanden korter en kun je onderweg bommen schieten. Maar het blijft een vrij saaie toestand, dat varen.
Een andere keuze van twijfelachtige aard is de lage moeilijkheidsgraad van het spel. Waarschijnlijk is hiervoor gekozen om nieuwkomers in de magische wereld van Nintendo ook eens een kans te geven. Leuk voor hen, maar het zorgt er wel voor dat ik in angstwekkend hoog tempo door het avontuur raas.
De muziekkeuze had ook beter gekund. Ik hoorde overwegend repetitieve riedeltjes die eigenlijk de naam Zelda niet waardig waren.
Behalve natuurlijk dat ene melodietje, Tidididadidadiding! Dat kan ik niet vaak genoeg horen.

> "BLIJF IK VOOR DE PU SCHRIJVEN OF GA IK NU EINDELIJK EENS IETS ZINNIGS DOEN MET MIJN LEVEN?"



Tijdens de finale van het wereldkampioenschap bochtpissen werden extreem hoge eisen gesteld aan de deelnemers.

TIKKERTJE

Naast het hoofdavontuur kun je je ook flink wat uurtjes vermaken met het twee-speler-spel Battle. Hierin bestuur je om beurten Link en een groepje van drie Phantoms. In de groene schoenen van Link moet je Force Gems naar zijn basis brengen, als je de Phantoms bestuurt moet je dit zien te verhinderen door met Link te botsen. Het leuke van de Phantoms is dat je ze alle drie bestuurt door routes op de kaart te tekenen. Je kunt dit moderne tikkertje draadloos tegen een vriend in je omgeving spelen of via internet tegen zowel vrienden (met codes) als onbekenden (zonder codes).





Met een slaapmutsje op zien wij ook wel eens rare dingen.



VERWACHTING

Als ik dit najaar één game voor de DS zou mogen kiezen, zou het absoluut deze Zelda worden. Misschien pakken niet alle keuzes even goed uit, het totaal is weer om van te smullen.

+ Touchscreen biedt verrassend creatieve mogelijkheden.
+ Prachtige 3D-tekenfilmbeelden.
- Muziek is onverwacht matig.
- Waarom nu weer zo'n setting met water en boten? We zijn toch potverdorie Kapitein Iglo niet?



JURJEN

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO DS
1-2 SPELERS
19 OKTOBER 2007

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

De laatste weken droomt Jeroen bijna elke nacht over een wereld met gele Chocobo's, ridders, magiërs en luchtpiraten, waarin hij de onverschrokken held is die het opneemt tegen kwaadaardige bandieten en andere groteske monsters. Zou dat komen omdat ie met The War of the Lions onder z'n kussen slaapt?

JEROEN IS EEN UIENRIDDER

Helaas ben ik gewoon een PU-redacteurtje en geen ridder, laat staan dat ik een trouwe Chocobo als reisgenoot heb. Ik mag blij zijn als mijn stalen ros het niet af laat weten vanwege een lekke achterband. Toch worden mijn dromen waarin ik een stoere held speel, heel af en toe werkelijkheid. Nou ja, sort of. Bijvoorbeeld als ik zo'n vette Final Fantasy RPG op m'n PSP speel en afreis naar de wonderlijke wereld van Ivalice.



Wat toevallig, mijn blinde oma is straaljagerpiloot.

SCHAAKBORD

De wereld waarin mijn avontuur zich afspeelt is weergegeven als een grote oude kaart waar ik overheen reis. Op deze manier bezoek ik dorpen maar het kan ook voorkomen dat ik word besprongen door struikrovers of andere booswichten. De landkaart maakt dan plaats voor een klein gebied waarop ik mijzelf zie verschijnen.
Het gebied, dat soms bosrijk is en dan weer lijkt op een sloppenwijk, doet een beetje denken aan een schaakbord. Alle personages mogen om de beurt maar een bepaald aantal passen doen en acties uitvoeren. Het gevolg is een waar tactisch steekspel op dat kleine PSP-schermpje.



BAAN

Gelukkig sta ik er niet alleen voor in mijn strijd tegen het kwaad in de wereld van Ivalice. Tijdens mijn avontuur word ik bijgestaan door allerlei metgezellen. Deze kan ik niet alleen zelf rekruteren, ik kan ook bepalen wat voor functie ze krijgen. Via het inmiddels vertrouwde Job-systeem geef ik ze dan een bepaalde klasse mee.



"ALS ONION KNIGHT VALT ER NIET MET MIJ TE SPOTTEN"



In het begin zijn er nog maar een handjevol 'baantjes' voorhanden, maar naarmate deze beter beheerst worden, zullen er meer (krachtige) beschikbaar komen.
Met een beetje inzicht en vooral geduld kun je op deze manier een uitgebalanceerd team samenstellen.

GEWOON JEROEN

Ik ben inmiddels een paar uur onderweg en heb al een klein legertje om me heen verzameld dat goed op elkaar is ingespeeld. Als Onion Knight valt er niet met mij te spotten.
Maar nu eerst deze tekst inleveren bij Ed. Dan ben ik voor eventjes weer gewoon Jeroen van de PU. Om straks weer als Onion Knight door Ivalice te kruisen. Op zoek naar meer avontuur.

VOOR DE FANS

Final Fantasy Tactics: War of the Lions is een remake van de originele Final Fantasy Tactics game die in 1998 voor de PlayStation verscheen. De kans is groot dat jij deze game nooit gespeeld hebt, aangezien hij in Europa niet verkrijgbaar was.
Fijn dus dat Square Enix de game overzet naar de PSP inclusief extra's. Zo zijn er twee nieuwe jobs bovenop de twintig die het origineel bezat. Te weten de Onion Knight (een zeer krachtige klasse als je er goed mee om weet te gaan) en de Dark Knight.
Maar dat is niet alles. Ook zijn er (tot dusverre) drie klassieke personages bekend die een gastoptreden verzorgen. Je kunt ze zelfs in je reisgezelschap opnemen als je ze op de juiste manier weet te benaderen. Het gaat om: Ruso / Luso uit Final Fantasy Tactics A2, Balthier uit Final Fantasy XII en niemand minder dan Cloud uit Final Fantasy VII (zie screen). Hoe vet is dat?



VERWACHTING

Final Fantasy Tactics: War of the Lions belooft een meeslepende en uitermate verslavende tactische RPG te gaan worden.

- \+ Tactisch steekspel.
- \+ Meer dan twintig verschillende jobs.
- − Ietwat langdradige gevechten.
- − Balans lijkt soms een beetje zoek.


JEROEN

FINAL FANTASY TACTICS: WAR OF THE LIONS
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1-2 SPELERS
OKTOBER 2007

J.J. WORDT PROF

FIFA 08

De 'R' zit weer in de maand en dat betekent footie-time. J.J. ging met FIFA 08 aan de slag en kwam tot een opzienbarende conclusie...

Speel je op zondag FIFA 07 en stap je op maandag over naar FIFA 08, dan garandeer ik dat je even naar de spreekwoordelijke kluts zult moeten zoeken. Er is namelijk opnieuw veel veranderd in het nieuwste deel van de roemruchte EA footie.
FIFA 08 is realistischer geworden.

"BE A PRO IS DE START VAN EEN NIEUW SOORT VOETBAL OP DE SPELCOMPUTER."

Het voelt eindelijk aan als echt voetbal. Niet als 22 digitale poppetjes die voetbal nadoen.
Ik zal je wat voorbeelden geven.


Barcelona zal het volgend jaar nog zwaar krijgen met al die Nederlanders bij Real. Zeker nu ze Robben hebben; de man die sneller valt dan z'n schaduw.

DE A.I.

De A.I. is niet langer voorgeprogrammeerd. Dat gevoel had je vaak wel met FIFA: dat je in veel situaties al precies wist wat er ging gebeuren. In FIFA 08 neemt een CPU zelf de beslissing. Hij kiest, afhankelijk van de situatie waarin hij zich bevindt, per seconde uit duizend mogelijkheden om het spel voort te zetten. En dat pakt echt elke keer anders uit. De A.I. past zich ook aan jouw spel aan.
In de paar dagen dat ik FIFA 08 heb gespeeld, kwam ik dankzij de nieuwe A.I. meer echte voetbalsituaties tegen dan in alle FIFA's daarvoor. Spelers die vrij liepen, situaties waarin ik dubbele dekking kreeg, intelligente looplijnen, etc.

SCOREN IS LASTIG

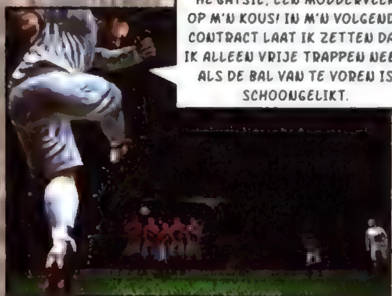
In FIFA 07 scoorde ik volop. In FIFA 08 ging er bijna geen bal in. De verdediging is nu waterdicht, keepers zijn safe (je kunt ze zelf besturen!), waardoor goed mikken, jezelf vrij spelen en inzicht opeens essentieel worden. De tijden van er lekker voorbij speren of boogballen vanaf rand strafschopgebied maken, zijn voorbij.

DRIBBELEN

Dankzij de rechter analoge stick kun je schijnbewegingen maken. En niet een paar voorgeprogrammeerde; nee, dankzij de techniek van Fight Night vormt de draai die je met de joystick maakt ook de beweging van de speler. En je hebt die schijnbewegingen ook echt nodig om langs CPU's te komen.
Bij vrije trappen, strafschoppen en ingooien kan de opponent niet meer zien waar je schiet.
En zo zijn er meer dingen. Ik moet natuurlijk langer spelen om te checken of alles ook potje na potje goed werkt. Maar het was duidelijk lastiger om door de verdediging te breken en ik kreeg goed opgezette aanvallen te verwerken.

WACHT EVEN...

Als je bovenstaande leest, zou je geneigd zijn te denken dat FIFA 08 weer een stuk dichter naar Pro Evo is geschoven, en wat het "normale" voetbalgedeelte betreft (met een club offline/online spelen) is dat ook inderdaad zo. De strijd tussen de twee giganten zal heftiger zijn dan ooit. Maar wacht even met je oordeel tot je het kader over de nieuwe 'Be a Pro' mode hebt gelezen...




Als ze Rooney gecaptured hebben, kunnen ze die kop meteen gebruiken voor EA's volgende gangster game.

'BE A PRO' GAAT WERELD VERANDEREN

FIFA 08 heeft een nieuwe mode (alhoewel Libero Grande er eerder mee was). Een mode die Pro Evo niet heeft en wellicht een grote toekomst tegemoet gaat. Hij heet 'Be a Pro'.

In Be a Pro kies je voor één positie op het veld, bijvoorbeeld spits, linksback of spelmaker. Die speler (een echte speler of jezelf!) bestuur je de hele tijd, de rest van het elftal is CPU-gedreven.
Het is nu zaak de finesses van die positie onder de knie te krijgen.
De looplijnen, het vrij lopen, een-tweetjes aan gaan, afmaken, etc. In het begin is het wennen aangezien je soms vergeet dat je maar één man bestuurt, maar al snel voelde ik mezelf echt op dat veld staan, schreeuwde ik om een pass (en drukte natuurlijk tegelijkertijd op een knop zodat ik de pass kreeg), werd boos om domme ballen, etc.

NIEUW SOORT VOETBAL

Ik zal je eerlijk bekennen dat ik verslaafd ben geraakt aan Be a Pro, terwijl de echte fun nog moet komen. Twee maanden na de release komt er namelijk een patch vrij die er voor zorgt dat je met 5 tegen 5 kunt spelen. En uiteindelijk wil EA in 2010 zelfs 10 tegen 10 gaan lanceren.
Be a Pro is dus de start van een nieuw soort voetbal op de spelcomputer. EA heeft duidelijk niet al z'n troeven op 'het verslaan van Pro Evo op eigen terrein' gezet, maar gokt ook op een nieuw soort voetbal, misschien een nieuw soort game. Ik vind het slim!

VERWACHTING

De nieuwe inhoud van FIFA 08 en vooral de Be a Pro-mode maken de keuze tussen FIFA 08 en Pro Evo lastiger dan ooit. En wie weet kies ik wel niet meer...

+ Geslaagde vernieuwingen.
+ Be a Pro heeft veel potentie.
- Spelers zien er nog steeds als zombies uit.


JJ

FIFA 08
PC / PS2 / PS3 / XBOX 360 / Wii / DS / PSP / MOBIEL
ELECTRONIC ARTS
EIND SEPTEMBER 2007

CLIVE BARKE

RONDJE! VIERKANTJE! DRIEHOEKJE!

God of War was volgens mij de eerste, toen had Tomb Raider ze ook en nu zie je ze bijna in alle games terug: de filmische actiemomenten waarin 'iets' plotsklaps gebeurt en je middels in beeld verschijnende actieknop iconen vliegensvlug het driehoekje of vierkantje op je controller (op de PS3 dan hè?) moet indrukken.
Ook Jericho kent deze momenten en die zijn behoorlijk lastig. Zo lastig zelfs dat ik sommige stukken meerdere keren overnieuw moest spelen, want je kunt nauwelijks fouten maken.
Ik heb zoiets van... leuk, maar laten we weer eens wat anders bedenken.

Na The Darkness en BioShock is Jericho de derde grimmige, uitermate bloederige shooter in korte tijd. Jan ziet, ondanks z'n recente verblijf in Zuid-Frankrijk, nog steeds een beetje witjes om de neus.

De horrorauteur Clive Barker flirt wel vaker met de minstens zo spannende wereld van computergames. Zijn medewerking gaat overigens wel wat verder dan enkel een naam op een spelhoes (kuch... Tom Clancy... kuch).

Toen ik hoorde dat Codemasters met Clive Barker's Jericho bezig was, raakte ik dan ook erg geïnteresseerd. Zijn laatste gameproject, Clive Barker's Undying, staat me nog helder voor de geest en heeft me heel wat onrustige nachten bezorgd.
Ietwat zenuwachtig schoof ik dan ook, om precies vijf minuten voor middernacht, de preview code in mijn console.

> "DENK AAN DE ALIEN FILMS MAAR DAN MET HONDERD KEER MEER BLOOD & GORE"



Dieet Paul de Leeuw leidt niet tot het gewenste resultaat.



Als je de loop van je geweer in je neus propt, spreken we ook wel van een 'loopneus'.

PARANORMALE BIKKELS

Centraal in deze game staat de Jericho squad, een groep van zeven speciaal getrainde paranormale bikkels die occulte bedreigingen over de hele wereld aanpakken. Een soort X-Files meets The Shield zeg maar, want de teamleden lopen allemaal in stoere, leren pakjes rond en zien er stuk voor stuk zeer stijlvol (en een beetje weird) uit.
Startpunt van de game is de eeuwenoude stad Al Khali, gelegen in een woestijn in het Midden-Oosten, waar volgens de overlevering de mislukkingen van God hemzelf huizen. Voordat "Hij" Adam en Eva creëerde, maakte de Oppervader een aantal prototypen van 'de mens' maar die werden niet goed genoeg bevonden. Deze mislukkingen werden onder de ruïnes van Al Khali naar een andere dimensie verbannen maar zoals je al voelde aankomen, is er iets goed mis gegaan. Enter het Jericho team! Drie maal raden wat ze daar aantreffen...

KOGELVLUCHT

Ik vond Jericho in 't begin een tikje overweldigend omdat je zes personages onder je knoppen hebt en toch ook weer niet. Je speelt Captain Ross, de leider van het Jericho team, en Ross kan andere teammaten 'overnemen'. Dat betekent feitelijk dat je zes totaal verschillende personages hebt om mee te spelen.
Tegelijkertijd heb je de verschillende teamleden ook nodig want hun speciale powers zijn onmisbaar bij het uitschakelen van levelbosses en

CLIVE & DE HEL



De Engelse schrijver Clive Barker is een toonaangevende horror en fantasy auteur. Hij schreef vele boeken en verhalen maar het grote publiek kent hem voornamelijk van de film Hellraiser die hij regisseerde. Hellraiser was geïnspireerd op zijn novelle The Hellbound Heart waarin pijn, sadomasochisme en de Hel centrale thema's zijn.
Ook in Jericho zijn een eeuwenoud kwaad en de Hel in al zijn vormen belangrijke inspiratiebronnen voor de setting van de game. Barker's gruwelijke fantasieën neigen af en toe naar het perverse en de rillingen zullen je weer regelmatig over de rug lopen.

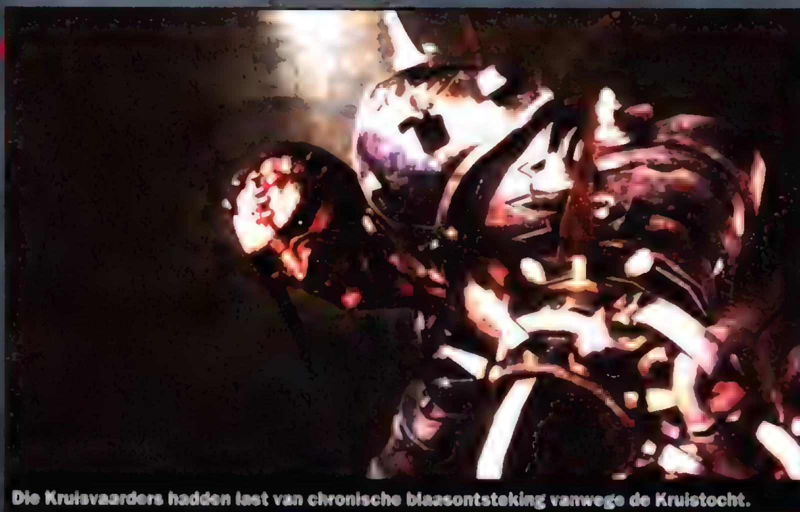
R'S JERICHO

mini-levelbosses.
Ieder Jericho lid heeft twee wapens en beschikt daarnaast over een paranormale kracht. Neem de gothic uitziende sluipschutter Luitenant Abigail Black bijvoorbeeld. Zij heeft een zelf gepimpte sniperrifle die rechtstreeks gekoppeld is aan haar zenuwstelsel. Niet alleen kan zij van grote afstand vijanden neerschieten, ze kan ook met behulp van telekinetische krachten haar kogels onderweg bijsturen. Dat betekent dat je de kogels om objecten heen kunt leiden of met één kogel meerdere vijanden kunt verwonden. De vlucht van de kogel komt bovendien slow-motion in beeld, wat bij headshots even fraaie als bloederige beelden oplevert.


Noem je dit nu een heupbroek of juist niet?

VLAMMENWERPER ALS ARM

Omdat je tussen zes verschillende spelpersonages kunt switchen, was ik in het begin als een dolle aan het wisselen. Beter is echter je te focussen op een paar favorieten, en alleen een bepaald teamlid in te zetten wanneer de nood echt aan de man is. Wanneer jij met de ene speelt, worden de overigen door de computergestuurde A.I. prima door de levels geleid. Bovendien kun je simpele command's geven in de trant van 'volg mij', 'blijf hier' en 'schiet op alles dat beweegt'.
Het stoeien met de verschillende Jericho leden en het eigen maken van hun soms over the top maar erg vermakelijke powers is een zeer leuke bezigheid. Zo heeft de lopende tank Frank Delgado een vuurdemon in zich huizen onder de naam Ababanili waardoor Delgado's rechterarm feitelijk een vlammenwerper is geworden. De vrouwelijke ninja Church heeft dan weer een handgun en een scherp zwaard, en is getraind in blood magic. Ze gebruikt haar eigen bloed om vijanden te verwonden en te betoveren. Heel cool.


Die Kruisvaarders hadden last van chronische blaasontsteking vanwege de Kruistocht.



GEDEMONISEERD

Tijdens de zes levels die deze dikbelegde preview code rijk was, baande ik me met mijn squad een weg door verschillende settings met diverse vijanden. Aangezien het Kwaad van alle tijden is en zich in meerdere perioden van de menselijke geschiedenis heeft gemanifesteerd, doorloop je als speler eveneens dezelfde tijdperken, waaronder de Kruistochten, de Romeinse tijd en de Wereldoorlogen. Met als gevolg dat je tegen half uiteengereten kruisriddergeesten vecht, maar ook tegen gedemoniseerde Romeinse Legionairs.
Al spelende deed Jericho me sterk denken aan de film Aliens waar eveneens een groep van verschillende bikkels op een donkere onheilspellende plek een ogenschijnlijk onverslaanbaar kwaad tracht uit te roeien. Alleen heeft Jericho een paar honderd liter meer 'blood & gore' in huis en is het team dat terugvecht veel gevarieerder.

INTENS

De kritische vraag die ik tot slot wil stellen is deze: wordt Jericho niet te makkelijk? Alle teamleden kunnen elkaar namelijk helen, zolang er nog teamleden over zijn. Het is niet zo dat er langzaam een of twee afvallen en dat je uiteindelijk nog maar in je eentje bent… wat het er nog spannender op zou maken. Overigens kent het spel wel diverse momenten waarin je squad opgesplitst wordt en je dus met drie of twee man delen doorloopt. Die momenten zijn dan ook direct een stuk intenser.



VERWACHTING

Een vleugje Painkiller, een teentje Aliens, een mespuntje Rainbow Six, een scheut Second Sight en een heleboel freaky tegenstanders om af te schieten. Ik ben er helemaal klaar voor!

- + De sfeer.
- + De freaky tegenstanders.
- + De diverse vaardigheden van je squad.
- + Traditionele guns in combinatie met paranormale krachten.
- − Mischien wel iets te veel squadleden.
- − Beetje plichtmatige actiemomenten.


JAN

CLIVE BARKER'S JERICHO
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
MERCURY STEAM / CODEMASTERS
OKTOBER 2007

MASS EFFECT

JAN MOET KEUZES MAKEN

Voor Microsoft is Halo 3 dé Xbox 360 game van 2007 maar wij krijgen de indruk dat onze Jan stiekem nèt iets meer uitkijkt naar Mass Effect, de langverwachte sciencefiction RPG van BioWare. Laat Bill Gates het maar niet horen...

Terwijl het mediaoffensief rond Halo 3 in al zijn hevigheid is losgebarsten (mooie cover, hè?), kijk ik inmiddels alweer vooruit. Immers, over twee maanden mag ik Mass Effect in mijn Xbox 360 steken, en hoewel ik heel erg blij ben met Halo 3, zou ik met een pistool op mijn slaap toch voor Mass Effect kiezen.

KEUZES

BioWare stapt in Mass Effect af van de stringente Good vs Evil of Dark versus Light manier van spelen die de laatste jaren zo kenmerkend was voor hun RPG's. Toch hebben beslissingen aan de kant van de speler nog steeds verstrekkende gevolgen voor het verhaal dat zeer vertakkend is en verschillende einden en plots oplevert. De game werpt je keer op keer morele keuzen voor de voeten en ik kan je verzekeren dat je af en toe echt nagelbijtend achter je tv-scherm zult zitten. In sommige games gooi je gemakkelijk je gêne overboord en knal je iedere armzalige burgerman af, maar in Mass Effect met zijn vele overtuigende personages die al snel voor je gaan leven, werkt dat het effe anders en dat maakt het maken van keuzen extra lastig.

SMEEKBEDE

Af en toe zijn er wel vijf verschillende manieren om bijvoorbeeld een bepaald wapen te bemachtigen of om achter informatie te komen. Het loont daarom om verschillende segmenten opnieuw te spelen.

De verschillende personages die je meeneemt in je reisgezelschap hebben stuk voor stuk hun eigen agenda en onderlinge relaties die al dan niet op scherp staan. Doordat alle dialoog gesproken is, worden de personages, die deels jouw lot bepalen, overtuigend neergezet. Wat doe jij als een huurling je smeekt om te helpen een medicijn te bemachtigen die het uitsterven van zijn ras kan voorkomen? Ook al is het een zelfmoordmissie en druist deze recht in tegen je hoofdopdracht? Dergelijke dilemma's zijn aan de orde van de dag in Mass Effect.

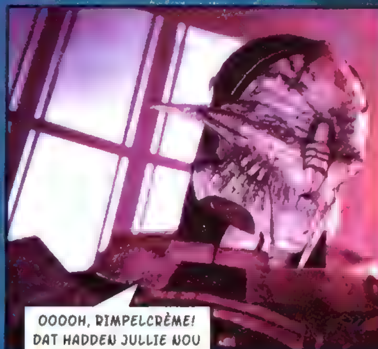
COMBAT

Naast onderzoek, dialogen en reizen tussen de verschillende planeten op de werkelijk gi-gan-tische sterrenmap, speelt actie een integrale rol in Mass Effect. Deze gaat bijzonder snel en is beduidend intuïtiever dan in BioWare's vorige games.

Je kunt je twee medereisgenoten opdracht geven om zich staande te houden en op alles te schieten wat beweegt of ze individuele taken opdragen. Ook kun je ze inzetten om vijanden te lokken, waarna jij een omtrekkende beweging maakt en de tegenstanders vervolgens in de flanken aanvalt.

Net als in de meeste moderne shooters kun je een sprintje trekken van A naar B en kun je tegen een muurtje of boom 'plakken' om dekking te zoeken. Vanuit je dekking kun je eveneens de vijand onder vuur nemen, afgewisseld met een van de vele speciale moves zoals bijvoorbeeld een soort Force Push om je vijand de lucht in te smijten. Alles heeft statistieken en uitkomsten, en afhankelijk van je vaardigheden, ervaring, type wapen en ga zo maar door, breng je de vijand meer of minder schade toe.

Qua animaties oogt de combat hier en daar wat stotterend maar qua bediening en snelheid is het toegankelijker zonder de diepgang op te offeren, en dat zie ik graag.

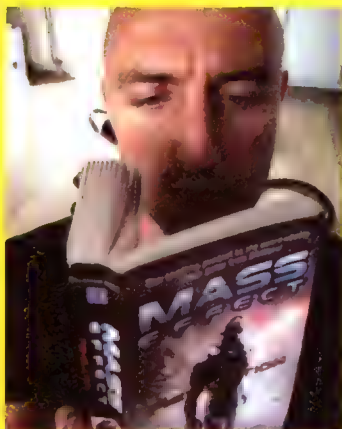


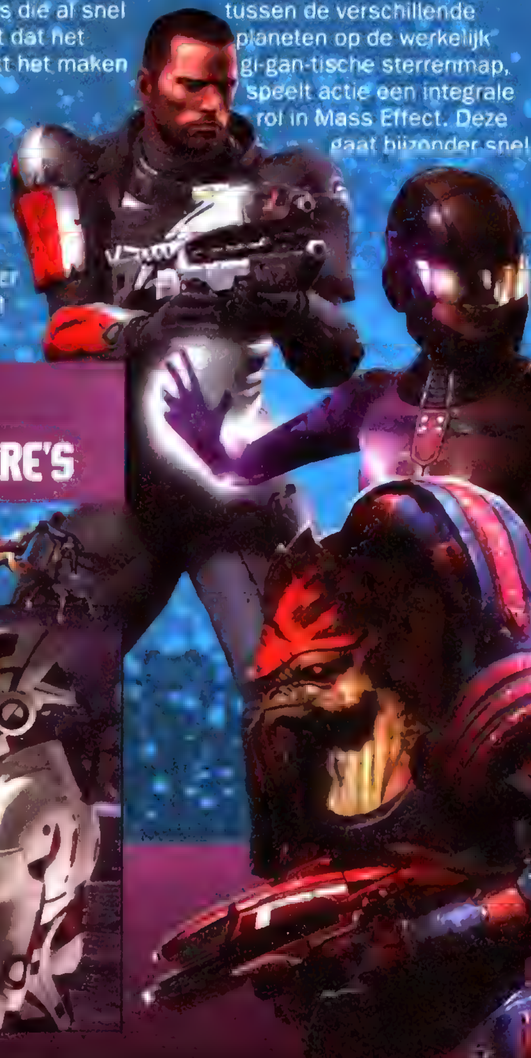


Eindelijk: de zwarte dozen zijn gevonden.

WIN MASS EFFECT: HET BOEK!

Om alvast in de stemming te komen geef ik mijn eigen (nog ongelezen!) exemplaar van **Mass Effect – Revelation** weg. Het is een ruim driehonderd pagina's tellende pocket geschreven door Drew Karpyshyn, de schrijver die ook het verhaal achter de game tot in de puntjes heeft uitgewerkt. Gewoon even een mailtje sturen naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. van Mass Effect en ons mededelen waar volgens jou de titel "Mass Effect" op zou kunnen slaan.





"DE ACTIE IS BIJZONDER SNEL EN BEDUIDEND INTUÏTIEVER DAN IN BIOWARE'S VORIGE GAMES."



VERWACHTING

Mass Effect wordt naar mijn inschatting een meesterlijke, messcherpe must-have.

+ Intuïtieve combat.
+ Eigen look en feel.
+ Overweldigend.
− Intimiderend.
− Hopelijk gaat de kwantiteit niet ten koste van de kwaliteit.


JAN

MASS EFFECT
XBOX 360
BIOWARE / MICROSOFT
NOVEMBER 2007



Jan, Steven en Boris stapten in de auto met de verwachting weer zo'n saaie beurs als vorig jaar aan te treffen in het voormalige Oost-Duitsland maar het tegendeel bleek waar. Wat een spektakel.





Alle grote uitgevers waren uitgerukt om het feestje in Leipzig te voorzien van de broodnodige exclusieve aankondigingen en persconferenties. Daarnaast werd het stadscentrum omgetoverd tot een waar feestterrein en was ervoor gezorgd dat de aanwezige journalisten zich in de avonduren niet hoefden te vervelen. Vooral de kaartjes voor het Call of Duty 4 feest waren gewild. Journalisten werden met Hummers (E3 style) opgewacht voor het Convention Center, alwaar iedereen 300 meter(!) verder werd gedropt in een tent waar onder het genot van de nodige baco's Call of Duty 4 uitgebreid gespeeld kon worden, en hemeltjelief; wat is die shit vet!





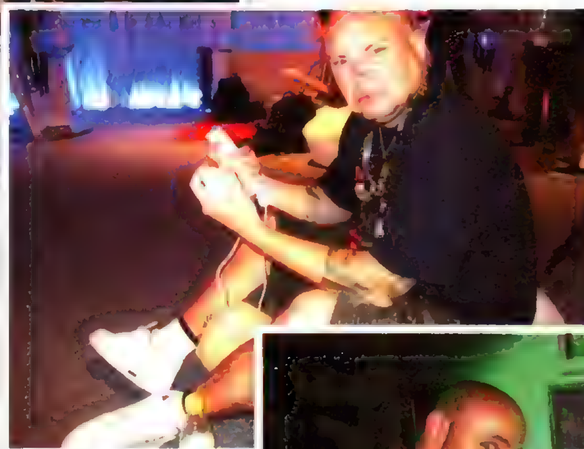
NOG GROTER

Meer dan tweehonderdduizend gamers, waaronder veel Nederlanders, wisten dit jaar de weg naar Leipzig te vinden en geruchten deden al snel de ronde dat Leipzig misschien wel te klein wordt voor de beurs. De GC zou volgend jaar wellicht gaan verhuizen naar Berlijn of Frankfurt.

Wij denken eerlijk gezegd dat het wel mee zal vallen. Er valt genoeg te klagen over het gebrek aan hotels en het timide uitgaansleven in Leipzig maar het Convention Center zelf is werkelijk fantastisch. Het is groot, nieuw, overzichtelijk en je kunt er ondanks de gigantische mensenmassa's toch vaak nog wel een moment van rust vinden om even een verhaal te typen voor Edje of een uitgebreide behind closed doors bij te wonen. Volgend jaar zijn wij er weer bij, en waarschijnlijk wordt het dan nog groter!

SENTIMENTEN

Op de beurs zelf ging het er de volgende dag al niet minder heftig aan toe. 2K games pakte groot uit met Borderlands, een spectaculaire wereldpremeur die door Gearbox directeur Randy Pitchford hoogstpersoonlijk werd gedemonstreerd.
Gelijk daarna de Mafia 2 trailer die een boel oldskool sentimenten losmaakte bij liefhebbers Jan en Boris.
Rockstar toonde Bully, die vreemd genoeg weer gewoon Bully heet in Europa en uitkomt voor de Xbox 360 en de Nintendo Wii.



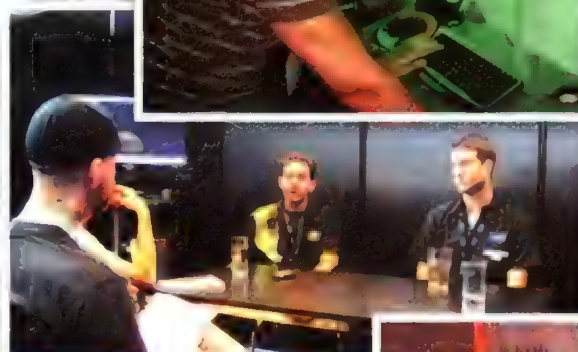
HALO 3 REUZENRAD

De beursvloer bestond uit twee grote hallen waarin de meeste uitgevers enorme stands hadden gebouwd. Daarnaast was er een centrale hal waar Tony Hawk himself demonstraties gaf op een enorme halfpipe voor een publiek van enkele duizenden enthousiaste gamers.
Buiten had Microsoft een reuzenrad geplaatst waar gamers een rondje konden maken in de volkomen afgeplakte cabines. Ze kwamen dan ook niet voor het uitzicht maar voor een demonstratie van Halo 3. Helaas kregen ze alleen de multiplayer levels te zien maar desondanks stonden er krankzinnige rijen.









POLSBANDJES OP LEEFTIJD

Opvallend waren de drie soorten polsbandjes: wit, blauw en groen. voor kids niet ouder dan 12, tot en met 16 en een voor iedereen die 18 jaar of ouder was. Geweld in games is en blijft een heikel punt bij onze Oosterburen en dat zorgde ervoor dat Call of Duty 4 alleen gespeeld kon worden op de beursvloer in een afgesloten legertent, Kane & Lynch en BioShock achter hele hoge bamboehekken stonden, en Quake Wars alleen was te spelen hoog boven de beurs op een groot balkon onder toezicht van suppoosten. Niet dat er ook maar een gamer over aan het zeuren was; iedereen stond netjes en in alle rust te wachten op zijn of haar speelbeurt.





NEU, TOLL, GEIL!



Zo kort na de E3 waren we bang dat er in Leipzig weinig echte nieuwe games getoond werden. Gelukkig zaten we er dik naast. Heel veel vette titels en wereldpremières vielen ons ten deel. Hier de meest neue, tolle und geile games die we checkten op de GC 2007! Plus een verwachting of de game in kwestie het wel gaat redden. (De Duitse adelaar deelt 0 tot en met 5 punten uit)

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

»» PC



Tijdens de presentatie achter gesloten deuren raakte Steven op slag verliefd op deze aankomende MMO. De opzet van AoR draait grotendeels om PvP en RvR (Realm versus Realm) gevechten. De gebieden van de twee strijdende facties liggen naast elkaar en gedurende de gehele reis naar level 40 zul je het gevecht kunnen opzoeken.
Iedere factie kent drie rassen. The Order bestaat uit Dwarves, Empire (mensen) en High Elves groepen. Destruction kent de Greenskins (Orcs en Goblins), Chaos (mensen die duistere krachten hebben aangeboord) en Dark Elves legers.
Primeurtje in Leipzig waren enkele Careers (die de klasse van jouw personage bepalen) van de twee strijdende Elf groepen. Vier van de acht klassen werden onthuld, en RPG's fans zullen smullen van deze stoere types.
De High Elves kennen de Swordmaster. Deze vaardige zwaardvechter danst bijvoorbeeld met sierlijke bewegingen om zijn tegenstander heen, en kan vakkundig aanvallen afweren. De Archmage is een bekwame tovenaar die met krachtige spreuken verrassend veel schade kan aanrichten.
De Dark Elves hebben volledig toegeven aan het kwaad en de Blackguard gebruikt een Hate meter die vult naarmate hij meer klappen vangt. De Witch Elf is de Rogue klasse, die om de balans tegemoet te komen geen stealth optie heeft.
Andere bekende elementen als het vechten met dolken, poisons en speciale aanvallen met positioneringvereisten zijn wel aanwezig.
AoR ziet er bovendien steeds beter uit en zal bij release visueel zeker zijn mannetje staan. ♦



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3 «‹



GT5 Prologue ziet er gruwelijk uit! De veertig auto's kennen stuk voor stuk ongekende details.
Men zegt terug te keren naar de roots van de serie, en veel waarde te hechten aan het rijgedrag van de vele auto's. De A.I. van de coureurs is op de schop gegaan en het volgen van de ideale lijn zonder het veroorzaken van een botsing, moet verleden tijd zijn.
Het aantal deelnemers is opgeschroefd naar zestien en er is een nieuwe cockpit view aanwezig. Toekomstige online updates zullen de A.I. verder verbeteren en mogelijk schade introduceren. Over een geheimzinnige koppeling aan Home wilde men weinig verklappen.
Aleen...het blijft toch een demo met maar drie tracks en geen echte game. En na de GT HD demo zijn we nu echt wel toe aan de complete versie van GT 5 die volgend jaar zomer verwacht wordt. ♦



NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Wii «‹



Sega heeft zich al jaren niet meer bemoeid met hun NiGHTS franchise, ondanks dat het origineel een speciaal plekje heeft in het hart van menig gamer.
De versie in Leipzig had twee speelbare personages, die gedurende hun avontuur beiden in de welbekende vliegende harlekijn veranderden.
De capriolen die de helden in het luchtruim van Nightopia uitvoeren, ontlenen zich perfect voor het gezwiep met de remote van de Wii. Gecombineerd met de Disney-achtige vibe van NiGHTS levert deze gameplay de Wii waarschijnlijk nog een (sub?)toptitel op dit najaar. ♦





MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

»» PS3 / XBOX 360

De auto's die we in de demo van dit vierde deel zagen (een '69 Mustang, Gallardo en 3000GT) oogden geweldig maar de aandacht lijkt nu toch weer meer op het racen dan op het 'show-gehalte' te liggen en dat is een goed iets.
De arcade actie verplaatst zich - zoals de subtitel al subtiel verraadt - naar Los Angeles. Dit levert een indrukwekkend groot speelgebied op dat naadloos aan elkaar is geplakt. Op een soortgelijke manier als in Test Drive Unlimited kun je met behulp van een kaart uitzoomen om een beeld te krijgen van hoe enorm de stad is waarin je op zoek gaat naar races. Dit belooft de meest realistische virtuele nabootsing van LA tot op heden te worden. ♦



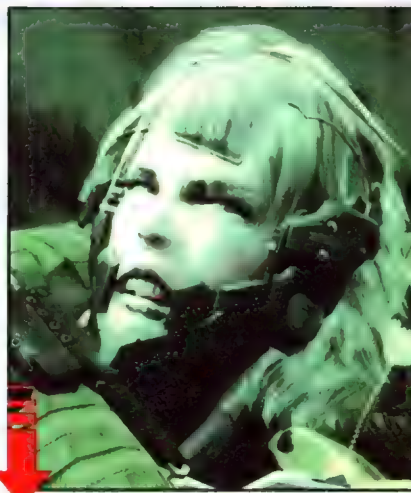


WET

PC
PS3 / XBOX 360 «‹

Als er een overvloed aan grafisch sterke actietitels uitkomt, is het kiezen van een stoere vrouwelijke held met guns en een zwaard misschien niet de meest originele manier om je te onderscheiden. Toch, de intrigerende sfeer en stijlvolle presentatie zorgen er evengoed voor dat de sexy heldin Ruby uit Wet weet op te vallen. En met acrobatische moves waarbij je al schietend en maaiend met je zwaard over de grond en railingen glijdt, meerdere 'wall walks' kunt uitvoeren en de optie hebt om twee vijanden tegelijk aan te vallen, ziet de actie er wel erg smakelijk uit. Move over Lara, here's Ruby! ♦





METAL GEAR SOLID 4

PS3 «‹

Dat de industrie de Leipzig Game Convention serieus neemt, blijkt uit de aanwezigheid van grote namen als Hideo Kojima. Onze vriendelijke Japanse vriend was weer eens opgetrommeld om zijn vette game te laten zien. Je weet wel, die ene PS3 game waar iedereen op zit te wachten. De Gears of War van de PS3. De game die het paradepaardje is voor de grafische mogelijkheden van het systeem.
Ditmaal werden de 'Beasts' getoond, een viertal vijanden die ongetwijfeld de rol van eindbazen op zich zullen nemen en ergens in de geschiedenis van Metal Gear hun oorsprong vinden.
Het viertal bestond uit een wolf en roofvogelachtige cyborg, een cyborg met vier tentakels, en een cyborg die haar zes armen gebruikt om vijanden op afstand over te nemen. De slachtpartij die zij tentoonspreidden, stunt de hoge verwachtingen nog verder op. ♦





PROTOYPE

PC / PS3 / XBOX 360 «‹

Toen ons oog voor het eerst op de game viel zagen we een militair door een stad lopen en in de verte een gevechtshelikopter opdoemen. "Ah, er komt weer eens een nieuwe militaire shooter aan met een urban setting", dachten we nog…
We zaten er echter volledig naast, want de actie die volgde op 't moment dat de helikopter binnen bereik was, verwacht je eerder bij een bizarre beat'em up van Japanse hand.
Op hoge snelheid vloog de militair met een flying kick op de helikopter af. Hij klampte zich aan de zijkant vast en gaf nog een paar meppen op het harde metaal, zodat beiden ter aarde stortten.
De 'held' kwam er echter zonder kleerscheuren vanaf (in tegenstelling tot de helikopter) en raasde alweer op een tweede helikopter af die hij met een combo te grazen nam. Ook soldaten die het vuur op hem openden werden op brute wijze afgeslacht; denk aan de Hulk, alleen dan met de nodige finesse.
Tijdens de brute actie hoef je geen rekening te houden met de veiligheid van onschuldige voorbijgangers en kun je het publiek waar je soms op stuit hardhandig omver maaien.
De hoofdpersoon bleek overigens geen militair maar een 'shapeshifter'. In zijn 'gewone' vorm schuilt de antiheld onder zijn capuchon en oogt hij even mysterieus als gevaarlijk. Als prototype van een experiment kun je de vorm van alles en iedereen aannemen, nadat je hun DNA eigen hebt gemaakt. Dit talent kun je ook inzetten om delen van jouw lichaam in wapens en schilden om te toveren en zo vijanden door midden te hakken en aanvallen te blokken.
De grote open wereld is niet enkel gevuld met snelle hersenloze actie. Je kunt vijanden tevens op het verkeerde been zetten. Als je het uiterlijk van een politieagent overneemt, win je het vertrouwen van militairen… met het uiteindelijke doel nog meer dood en verderf te zaaien tijdens je zoektocht naar de waarheid achter jouw bestaan.
De actie is extreem snel en hard, en samen met de scherpe beelden zorgde dit ervoor dat Prototype een van de grote verrassingen van de Game Convention was. ♦







KRAFTSPION

- Dit jaar besloten Boris, Jan en Steven met de auto naar Leipzig te tuffen. Dat wil zeggen… twee auto's want Gameking Melle en Gameking Dennis gingen ook mee. En om nu met drie man op de achterbank tegen elkaar aan te zweten… neuh dank je.
- Het noodlot sloeg echter al halverwege de rit op de Duitse Autobahn toe, toen Boris z'n bolide het plots begaf. Steven en Jan tuften nietsvermoedend door met 170 km per uur en werden telefonisch op de hoogte gesteld van dit misfortuin.
- Gelukkig kon Boris vrij vlot een nieuwe auto huren maar dat had wel zo z'n gevolgen. Het betekende bijvoorbeeld dat het vijftal niet op vrijdagavond maar pas op zaterdagmiddag naar huis kon rijden. Waardoor Jan een bruiloft miste en Ed zaterdagmiddag vergeefs naar zijn email inbox aan het staren was.
- Uiteindelijk is het toch nog goed gekomen met de Leipzig Special anders was je nu niet deze tekst aan het lezen.
- Toch was het bikkelen geblazen dit nummer voor alle betrokkenen want de vele specials zorgden voor overuren. Voor de freelancers maar ook voor arme Ed en standby eindredacteur Jurjen. Vooral de Leipzig Special kwam zeer ongunstig uit qua deadline.
- Ed's relaxte gevoel (na vier weken bakken in Zuid-Frankrijk) was door alle tumult al snel als sneeuw voor de zon verdwenen. Evenals zijn bruine kleurtje.
- Het Powerweb team zat dit jaar op een camping. Dit om kosten te besparen en het groepsgevoel te versterken. De harde matrassen, de onverwachte regenbuien en gebrek aan internet zorgden zo nu en dan voor een klein dipje.
- Toch moet de Powerspy een complimentje maken aan de colonne Powerwebbers die als zoemende bijtjes de beursvloer onveilig maakten. Alhoewel, bijtjes… neushoorns komt iets dichter bij de waarheid.
- Verschillende uitgevers denken inmiddels dat Power Unlimited een mega onderneming is. Steeds dook er weer een ander gezicht op bij een persbalie onder de naam Power Unlimited.
- Even dacht men dat Jan zich gekloond had; een gedachte die bij velen al jaren leeft want hoe kan de man anders zoveel schrijven?

GC
GAMES CONVENTION



NEU, TOLL, GEIL!



KRAFTSPION

- Grappig was dat de Powerweb delegatie met aan het hoofd Muriëlle iedere dag op zoek ging naar de Power Unlimited/ Gamekings crew en die drie dagen achter elkaar niet kon vinden.
- En dat terwijl het centrum van Leipzig kleiner is dan de kantine van VNU.
- Overigens is het eten van de kantine van VNU dan wel weer lekkerder, en dat wil wat zeggen.
- Leipzig kent maar één straatje vol terrassen, kroegen en restaurantjes. Daar is het gezellig, maar buiten deze 800 meter wil je nog niet dood gevonden worden. Hoe de Powerwebbers de PU boys niet hebben kunnen vinden is ons dan ook een groot raadsel.
- Misschien stond hun TomTom nog op Duitse taal ingesteld.
- TomTom is overigens volgens Jan en Boris de uitvinding van de 21e eeuw. Met maar liefst twee van deze GPS systemen werd iedere kroeg, hotel, parkeerplaats en autoverhuurbedrijf gevonden.
- Helaas hadden beiden hun TomTom laten liggen toen ze op zoek waren naar de Rock Band tourbus die 'buiten de beursvloer' stond. Dat betekende een uur ronddolen met als gevolg dat de twee nietsvermoedend de familie- en PC casemodding hal binnenwandelde...
- Boris heeft er nog steeds nachtmerries van.
- Uiteindelijk werd de Rock Band bus gevonden, buiten op een soort festivalterrein waar een paar ton zand was uitgestort, skatebanen waren opgesteld, bands optraden en een aantal uitgevers zo op vakkundige wijze het zomergevoel uitdroeg.
- Het deed even denken aan de GodGames Lot van zes E3's geleden, alleen dan zonder pornoactrices, dwergen en dubieuze B-acteurs.
- Snif. Dat waren nog eens tijden...
- Temidden van deze gezelligheid stond de Rock Band bus waarin de hele Gameking/ PU crew zich vol overgave stortte op de plastic gitaren, drumstellen en microfoons.
- Gameking Dennis was zelfs zo goed dat hij erna op het 'hoofdpodium' mocht optreden om Black Sabbath's Paranoid door de microfoon te blèren...
- ...waarna de drie jochies die op de stand ernaast Buzz! Junior aan het spelen waren, huilend wegrenden, roepend om Ihre Mutti.

BORDERLANDS

»» PC / PS3 / XBOX 360





Gearbox is een geliefde ontwikkelaar binnen de PU burelen en dat heeft alles te maken met de puike Brothers in Arms serie. Het aankomende deel, Hell's Highway, staat torenhoog op de verlanglijst van onder andere Boris en Jan, maar inmiddels hebben beiden ook een nieuwe liefde van dezelfde makers, en die heet Borderlands.

Met deze game Borderlands zoekt Gearbox de verre toekomst op, in een ver sterrenstelsel op een onheilspellende planeet waar allerlei bendes op zoek zijn naar geluk, geld en avontuur.
De gelukszoekers hebben echter geen rekening gehouden met de vele jaren durende seizoenen en op het moment dat de speler in de game aanvangt, is het net lente geworden. Dat betekent dat er allemaal dieren en wezens uit de winterslaap ontwaken die men nog niet eerder heeft ontdekt, en dat zorgt voor de nodige problemen.
Borderlands zou je het beste kunnen omschrijven als Mad Max meets Oblivion waarbij de nadruk erg ligt op first-person shooter actie. Toch



wordt Borderlands, dat er voor een game die nog dik een jaar van ons verwijderd is absurd goed uitzag, veel meer dan een schietspel. Zo kun je bijvoorbeeld volledig zelf je wapens modden en dat betekent in theorie dat er 500.000 verschillende guns in de game zitten. Daarnaast kun je eigenschappen upgraden, kun je verschillende hoofd- en subqueesten doen, zijn er stoere voertuigen (die eveneens aan te passen zijn) waarbij de rijonderdelen lekker agressief in beeld komen en kun je reizen tussen verschillende steden, settlements en delen van de planeet.
Een fijne feature is ook de two player coop waarmee je de hele singleplayer kunt spelen. Dit demonstreerden de makers door een stukje te gaan rijden met een buggy met twee man. Tijdens het racen werd er on the fly gewisseld tussen de bestuurder en de gunner. Heel cool.
Met Fallout 3 en Borderlands in de maak voor 2008, lijkt volgend jaar voor actieminnende RPG fans nu al geslaagd!

SONY VERRAST



Sony was in Leipzig niet zozeer qua games verrassend, maar wel qua aankondigingen. De nieuwe, dunne PSP komt in september gewoon lekker uit in Europa.
Krijgen de Yanks een Star Wars limited editie, voor Europa komen er ook twee limited edities van de 'slim' PSP: een Spiderman-rode en een Simpsons-gele... wij gaan toch liever voor de zilveren versie.
Vervolgens wordt de PSP omgeturnd tot echt multimedia-apparaat. De PSP transformeert in een mobiel chat-apparaat met Go! Messenger en 't wordt een TomTom met Go! Explore. Het is een hoop hardware die je in je PSP moet prikken, maar dan heb je ook wat.
Sony gaat duidelijk de breedte in, ook middels de aankondiging van PlayTV. Met deze hardware add-on kun je televisie streamen naar of opnemen op je PS3. Vervolgens kun je je opgenomen film of serie naar je PSP brengen en deze lekker in het vliegtuig of de bus kijken. Voorts in het mogelijk om middels de remote-play live tv te kijken of video's te streamen.
Tot slot gaat Buzz! Quiz TV nu letterlijk de wereld veroveren, aangezien de HD versie voor de PS3 online gaat en je tegen gamers over de hele wereld kunt quizzen, alleen of in teamverband. Heb je alle vragen na een paar maanden gehad, dan kun je gewoon weer duizenden extra vragen downloaden.



OPERATION FLASHPOINT 2 LEEFT!!

Jan zag Operation Flashpoint 2 in zijn meest ruwe versie achter gesloten deuren. De game bestaat dus en is in ontwikkeling met een nieuwe engine en een nieuw team binnen de burelen van Codemasters zelf.
De makers claimen de meest realistische warsim ooit te maken waarin China de grote vijand is, vandaar ook de subtitel van OF 2: Dragon Rising. Vooral op het gebied van animaties, wapens en enorme outdoor veldslagen moet OF 2 de lat wolkenkrabberhoog leggen...

2007

FAR CRY 2



»» PC

Terwijl Crysis opnieuw indruk maakte met haar vrijheid, blijheid shooter met een supersoldaat, kwam Ubisoft eindelijk en voor 't eerst met haar antwoord: Far Cry 2. Ook deze game ziet er onaards mooi uit maar mist wel die herkenbare, overdreven kleurrijke, overbelichte Far Cry tropische pracht uit 't origineel. Niet zo gek, want we gaan naar de Afrikaanse savannes, oerwouden en woestijnen.
De game kruipt een tikje meer naar Mercenaries door de wereld als een grote, open sandbox te presenteren waar je vrij kunt gaan en staan waar je maar wilt. Indrukwekkend was de invloed van het weer waarbij realistische stormen takken van bomen rukten en vervolgens door het beeld slingerden. Hier kun je je voordeel uithalen door bijvoorbeeld een deel van de savanne in de fik te steken en zodoende een compleet vijandelijke kampement plat te branden. Leuk is ook het health systeem: geen health packs meer maar je ziet ingame hoe je jezelf verbindt of een kogel uit je been pulkt met een combatknife.
De game kan grafisch zeker meekomen met Crysis maar is natuurlijk ook nog een klein jaar van onze dikke PC's verwijderd.
In de volgende PU lees je een uitgebreid verslag van deze game.



KILLZONE 2



»» PS3

Killzone 2, onze Nederlandse trots, was hands-on speelbaar en dat geeft wel aan hoe belangrijk Sony Leipzig inmiddels vindt. Had Sony Europe vorig jaar niet één PS3 machine om demo's te tonen, dit jaar sloeg men keihard op tafel bij het hoofdkantoor en was de stand op de beursvloer rijk gevuld met demopods en games die pas dit najaar uitkomen. Achter gesloten deuren was Killzone 2 speelbaar en inmiddels hebben we nog meer trek gekregen in het schietfestijn van Guerrilla.
Het speelbare level was hetzelfde dat men demonstreerde op de E3 en nogmaals, de game ziet er erg goed uit; ingame kent 't meer details dan Halo 3... zo, dat is er uit. Halo 3 kent natuurlijk een totaal ander stijltje, maar als we toch bezig zijn met 'wie heeft de grootste' dan wint KZ 2 het gewoon wel op dit punt.
Qua gameplay blijven het vooral fanatieke shootouts maar dan wel op een manier zoals jij die wilt. Wapens zijn talrijker en meer divers deze keer (het wapendesign was in KZ 1 ook al fantastisch) en zo kunnen spelers kiezen of ze meer voor een directe Rambo stijl, of een meer terughoudende Gears of War stijl gaan.
Gears of War? Jawel, GoW want ook KZ 2 kent een coversysteem. Deze voelde nog een beetje stroefjes maar als je op L drukt, kun je vastplakken aan een muurtje, stapel pallets of cementblokken. Vervolgens kun je vanuit de schaduw doorgaan met beschut knallen... tenminste zolang je cover het houdt want de zwaardere vijanden raggen zo door sommige covers heen. Voor de rest vliegen de ontplofte gasflessen, Helghast soldaten en brokstukken aangenaam door het beeld.
Call of Duty 4 alleen dan op zijn Killzone's!

FRACTURE



»» PC / PS3 / XBOX 360

Nu we Fracture met onze eigen handen gespeeld hebben, vallen ons twee dingen op: a) Fracture is gemaakt voor multiplayer en b) de speelsnelheid moet opgekrikt worden. De personages in de game waren meer aan het Nordic Walken dan aan het rennen en dat lijkt me voor een hectische shooter waarin de lavabergen en de kraters in de ondergrond je om de oren vliegen, niet echt de bedoeling.
We spraken met een LucasArts afgevaardigde en die was coulant: "de game is nog een dik jaar van ons verwijderd dus veel zal nog veranderen. Maar we zijn blij met alle kritiek; hier kan ik wat mee!" Kijk, dat is wel eens anders geweest bij LucasArts.
De multiplayer shootouts met andere journalisten waren overigens erg leuk en dan vooral het stoeien met de landschapsveranderende granaten. Tegelijkertijd was het wel erg panisch en zien we deze gameplay minder goed uit de verf komen in singleplayer... vooralsnog.





ENDWAR



»» PS3 / XBOX 360

Eindelijk zagen we met eigen ogen ingame wat de makers van plan zijn met deze ambitieuze titel die weer eens de WO III onze huiskamers binnenloodst.
De grootste revolutie is de besturing die desgewenst volledig stemgestuurd is en... het werkte. Denk aan zinnetjes als "groep 1 doe dit" of "alle helikopters vlieg in formatie". Alle commando's onthouden is misschien heftig, maar volgens ons is 't een kwestie van wennen.
Alles draait om het innemen van strategische plekken die je punten opleveren waarmee je dodelijke toys kunt inzetten: bijvoorbeeld het oproepen van een luchtaanval of een parachutistendropping. Bovendien kun je je soldaten op de grond upgraden of specialiseren in bepaalde taken, zoals het saboteren van vijandige stellages of het neerplanten van een mijnenveld.
EndWar zag er bovendien opvallend gelikt uit (geen glitches) en het zou dus zomaar kunnen zijn dat Ubisoft opnieuw dik succes gaat boeken met alweer een nieuwe Tom Clancy franchise.



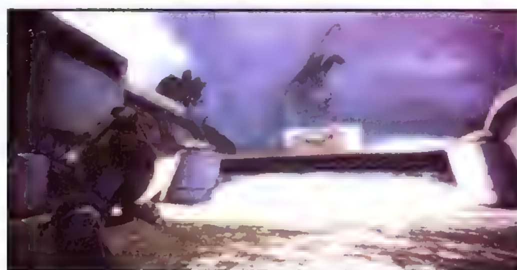
LEIPZIG VOORBODE VAN MOOISTE

We voelden het natuurlijk al aankomen, maar na Leipzig weten we het zeker: het wordt een hete kerst dit jaar. Hier vijftien spijkerharde bewijzen in WILLEKEURIGE volgorde waarom dit de mooiste Kerst uit de gamegeschiedenis gaat worden. Dit alles gebaseerd op basis van inmiddels bijna afgeronde builds die we in Leipzig konden spelen.

1· MASS EFFECT

XBOX 360 «‹

Elders in deze PU is uitgebreide info te vinden over deze aankomende parel van RPG grootheid Bioware, maar op de Game Convention was er toch nog een exclusieve onthulling met betrekking tot dit Xbox 360 scifi spektakel. De Talent Wheel herbergt de door jouw geselecteerde skills voor het team waarmee je op stap bent en kan als een quick select ten alle tijden worden opgeroepen. Het spel pauzeert met de Talent Wheel in beeld en zo kun je de actie onbeperkt onderbreken en rustig jouw handelingen uitkiezen.



RPG veteranen die niet vertrouwd zijn met actiespellen hoeven zich dus geen zorgen te maken.

2· SUPER MARIO GALAXY

Wii «‹

We worden al vele beurzen lekker gemaakt met het nieuwe avontuur van videogame legende Mario maar binnenkort is het dan eindelijk zover: Super Mario Galaxy komt er aan!

Gelukkig heeft Mario zijn waterspuit thuis gelaten en draait de gameplay weer om het succesvol navigeren door bijzonder vormgegeven werelden gevuld met uitdagende missies.

De speelbare levels op de Nintendo stand bevestigden wat we eigenlijk al lang wisten: Mario is weer helemaal de man in Galaxy! De vele kleine planeten die je bewandelt zitten vol originele puzzeltjes die, samen met de simpele aanvallen en leuke implementatie van de Wii-mote, ouderwets vermakelijke gameplay opleveren.



Een co-op mode, waarin een andere speler de Wii-remote gebruikt om sterrenstof te verzamelen en af te vuren, is de finishing touch en maakt van Super Mario Galaxy een gegarandeerde hit deze kerst.

3· RATCHET AND CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

PS3 «‹

Tools of Destruction is precies het soort game dat de PS3 nodig heeft om op gang te komen: een nieuw tof deel van een uiterst succesvolle serie. Ratchet and Clank Future oogt schitterend en de gameplay doet niets af aan de hoge verwachtingen die de intro wekt. De productiewaarde is ongekend en je hebt in eerste instantie het idee een nieuwe film van Pixar te bekijken.

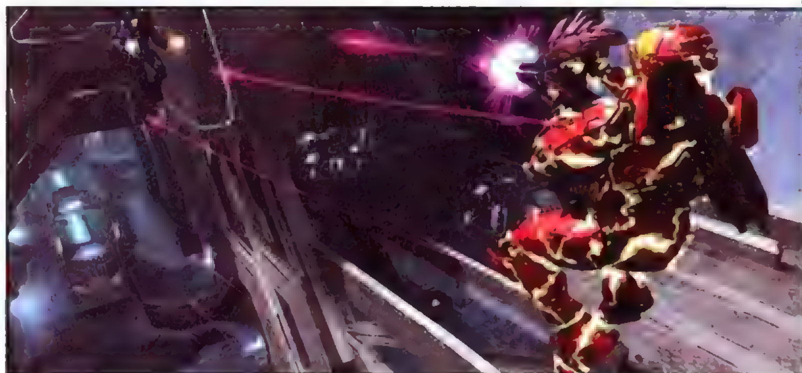
De humor is nog steeds van de bovenste plank en het avontuur dat begint met de vernietiging van de welbekende stad Metropolis, belooft memorabel te worden. Potverdriedubbeltjes!



4· HALO 3

XBOX 360 «‹

Over Halo 3 lees je natuurlijk alles in de coverview (zie pag. 10 t/m 14) maar hij mag natuurlijk niet ontbreken in deze top 15. Bij deze.



5· METROID PRIME CORRUPTION

Wii «‹

De Metoid Prime games werden altijd al gekenmerkt door een uniek en doeltreffend besturingssysteem. Dankzij de mogelijkheden van de Wii-mote wordt deze intuïtieve interface verder geperfectioneerd en voelt dit nieuwste avontuur van Samus weer fris en fruitig aan.

Alhoewel, fris en fruitig is waarschijnlijk een verkeerde benaming voor een avontuur dat meer verhaalgedreven is en dieper in de wereld van de Space Pirates en het gevaarlijke materiaal Phazon duikt.

Ditmaal kom je niet alleen in aanraking met figuren en monsters die jou om zeep willen helpen, maar stuit je ook op bondgenoten. Een unicum voor de eenkennige bountyhunter.



6· ASSASSIN'S CREED

PS3 / XBOX 360 «‹

Het was een subtiel verbeterde spelcode die Ubisoft op de GC liet zien ten opzichte van de E3 preview, maar toch.

Het was vooral leuk om Boris' kop te zien ontploffen. Hij had de game al tijden niet meer gezien. "Ik word gek!", stamelde hij.

Leuk was dat de makers deze keer een andere route pakten in hetzelfde level (Jeruzalem), dat een digitale (!) kaart als hulpstuk werd getoond en dat de oplossing om bij je doelwit te raken ook een totaal andere was dan op de E3.

Het komt dus gewoon helemaal goed met Assassin's Creed aankomend najaar.



7· CRYSIS

PC «‹

Crysis wordt de ultieme PC shooter om je machine eens flink te laten zweten. Maar naast de overload aan grafische pracht en praal, technische snufjes en DirectX 10 gewauwel, is de gameplay minstens zo belangrijk.

De plottwist halverwege (tropisch eiland krijgt te maken met een ijstijd), de ultieme vrijheid, de vette wapens en de superkrachten... het voelt allemaal als een waanzinnige trip!



GAMEKERST OOIT?





8·CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PC / PS3 / XBOX 360 «

CoD 4 voelt veel minder aan als de bekende shooter op rails en dat is goed nieuws. Ook goed nieuws zijn de moderne setting (geen WO II meer), de realistisch ogende wapens, de doordreunende impact van de beeldvullende explosies en de overtuigende animaties van de soldaten.
We konden naast singleplayer ook een paar multiplayer maps spelen en die leverden niet of nauwelijks in qua detail en spelspektakel ten opzichte van de hartoverslaande singleplayer campagne.
CoD 4 is minder Hollywood en meer CNN geworden en daar zijn wij in ieder geval blij mee.



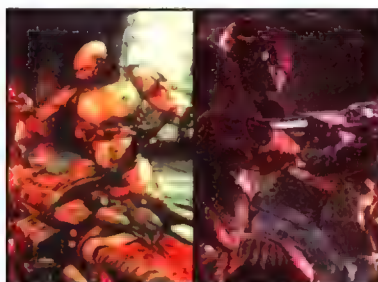
9·PROJECT GOTHAM RACING 4

XBOX 360 «

Vergeleken met het populaire Forza 2 is de besturing van PGR minder gericht op realisme, al is de game zeker uitdagend.
De schitterende beelden, de weersinvloeden, de nieuwe online functies, het racen in teams en toevoeging van motoren zijn hopelijk genoeg om zo kort na de release van Forza 2 aandacht te genereren.

10 / 11 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS & UNREAL TOURNAMENT 3

PC «
PS3 \ PC \ XBOX 360«



Wij kunnen nog niet kiezen tussen deze twee moddervette multiplayer shooters maar als je van class/teambased shootouts houdt, is Quake Wars voor jou verplichte kost.
De preview van Unreal Tournament 3 lees je elders in deze PU, maar beide games zijn tintelende toppers.



12·ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

DS «

We mogen de DS dankbaar zijn, want dankzij de succesvolle handheld kunnen we tegenwoordig van Link in zowel de moderne als de cel-shaded stijl genieten. De Nintendo DS is ook een zeer geschikt platform om de cartoony beelden bekend uit The Wind Waker in stand te houden.
Voor meer info verwijzen we je graag naar pagina 28 en 29 van dit nummer.

13·ALONE IN THE DARK

PC / PS3 / XBOX 360 «



Alone in the Dark is terug en wij hopen met heel ons hart dat deze spannende en sfeervolle survival horrorgame niet ten onder gaat in het najaarsgeweld.
Als de totale game de grimmige chaos van het nachtelijke Central Park net zo meeslepend en angstaanjagend verbeeldt als het handjevol levels dat we reeds speelden, zal ons nachtlampje heel wat extra stroom gaan vragen.



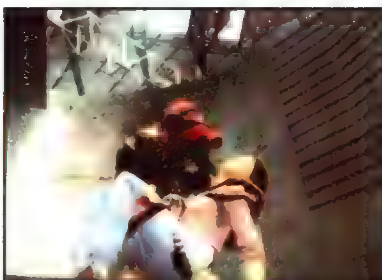
14·KANE & LYNCH: DEAD MEN

PC / PS3 / XBOX 360 «

Als er één harde, rauwe game aanwezig was in Leipzig, dan was het Kane & Lynch wel, en hoe meer we van de game zien, hoe enthousiaster we worden.
Veel spellen claimen filmische actie te bieden, maar met Kane & Lynch rol je van de ene verbazing in de andere. Alsof de meest coole actiescènes van de afgelopen vijftien jaar filmgeschiedenis in dit spel samenkomen. Waanzinnig!

15·HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

PC / PS3 / XBOX 360 «



Vijf fantastische games voor de prijs van één. Deze oranje doos biedt je Half-Life 2, HL 2 Episode One, HL 2 Episode Two, de briljante mindfuck puzzelgame Portal en de cel shaded multiplayer shooter Team Fortress 2.
Wetende hoe belachelijk goed het originele HL 2 was, moet je wel gek zijn om dit pretpakket te laten liggen.

KRAFTSPION

- Spore komt ook uit voor de Wii, zo leerden we op de GC. Leuk nieuws van Maxis maar wij wachten al drie jaar op de PC versie en die is voorlopig op niet één releaselijst te vinden.
- Overigens vragen wij ons hardop af of Spore wel een game is want volgens Will Wright mag de gamer zelf bepalen wat hij/zij met Spore gaat doen. De über evolutie game lijkt daarbij elke lijn of overall doel te missen.
- Niet dat dit betekent dat het spel geen succes hoeft te worden, er zijn reeds zestien miljoen Simmers die al jaren redelijk doelloos virtueel poppenhuisje aan het spelen zijn...
- Of hebben we nu alle gamende huismoeders en jonge meiden beledigd?
- Overigens zijn we na het zien van MySims, Sims 2 Op Vakantie, Sims Castaway en Sims 2 Tiener Accessoires nu echt de tel kwijt. Er komt op zeker bijna iedere maand een Sims titel uit.
- Het lijken de Episodes van Sam & Max wel.
- Overigens stond Sam & Max Season 1 ook op de beurs, dat zijn dus alle seizoenen samen, gebundeld in een box voor diegene die al dat downloaden maar een beetje eng vindt.
- Er zijn namelijk nog altijd gamers als J.J. die highspeed internet en online transacties net ontdekt hebben.
- Telltale Games wist onze Janneman overigens in te fluisteren dat eind 2007/begin 2008 Season Two van Sam & Max van start gaat.
- Jan blij want dit levert hem toch minimaal weer zes halve paginaatjes in de PU op.
- Over LucasArts-achtige adventures gesproken: op de beurs zou Tim Schafer, een van de grote mannen achter series als Monkey Island, Day of the Tentacle en het briljante Grim Fandango, zijn nieuwe game aankondigen. Schafer verblijdde ons al eerder met Psychonauts. Jammer genoeg werd de aankondiging vlak voor de GC ingetrokken. Uitgever Vivendi liet weten dat de announcement nu in november komt.
- Als pleister op de wonde was er dan wel eindelijk een speelbare versie van Duke Nukem Forever voor de PC en de Xbox 360 maar die hebben we aan ons voorbij laten gaan.
- De Powerspy neemt aan dat de lezers de voorgaande regels herkennen als humor.

GC GAMES CONVENTION

WRATH OF THE LICH KING DEBUTEERT IN LEIPZIG

Ook in Duitsland heerst grote liefde voor het MMO genre, maar nergens was het zo druk als op de World of WarCraft stand waar de nieuwe add-on Wrath of the Lich King geïntroduceerd werd. Vandaar dat we in deze special een hele pagina hebben uitgetrokken voor deze uitbreiding...

KRAFTSPION

- Steven en Jan hadden een zeer exclusief interview met World of WarCraft leaddesigner Jeff Kaplan over de nieuwe add-on. Steven had maar liefst twee A4-tjes met vragen voorbereid. Na het interview was Kaplan zo onder de indruk van de kennis van Steven dat hij onze redacteur spontaan een baan aanbood.
- De MMO Age of Conan was ook speelbaar op Leipzig. De game stond echter wel achter hoge hekken omdat het (vooralsnog) de enige MMO is met een 18+ rating.
- Wie de Conan franchise een beetje kent, weet dat de serie grossiert in geweld, bloed en dikke borsten. En dat is nu juist iets waar ze in Duitsland erg voorzichtig mee zijn als het op games aankomt.
- Gelukkig had Steven zijn paspoort op zak zodat hij kon aantonen leeftijdgerechtigd te zijn en dus Age of Conan mocht spelen. Echt gillend enthousiast werd de baardige knaap er niet van. Age of Conan ondersteunt DirectX10 maar Steven zag dat er niet aan af.
- Of het moet de drank van de avond ervoor geweest zijn die z'n blik wat vertroebelde. Het was weer erg laat geworden in de roemruchte Pflaubaum.
- Vooral de openbare blaastestmachine in de parkeergarage van Leipzig leverde veel lol op. In plaats van 'wie heeft de grootste' werd het nu 'wie heeft het hoogste alcoholpromillage bij elkaar gedronken'.
- Jan deed niet mee want die was twee avonden achter elkaar de Bob.
- Zijn gesputter hielp weinig... Janneman werd keer op keer democratisch als vrijwilliger aangewezen.
- Hoe dan ook, MMO's zijn ook in Duitsland erg groot, zo werd wel duidelijk. Toch zijn RTS'en en bouwsims nóg groter. Anno 1701 versloeg vorig jaar World of WarCraft tijdens de Kerstperiode met gemak qua verkopen.
- Niet zo vreemd dus dat op de Duitse beurs de add-on Anno 1701: The Sunken Dragon zijn debuut maakte. Wij gokken erop dat de game in Duitsland als Die Versenkte Drache door het leven zal gaan.


Wyrmskull Village

De belofte om ieder jaar een expansion uit te brengen die een schat aan nieuwe content aan de wereld van WarCraft toevoegt lijkt ditmaal wel te worden nagekomen, en ergens in 2008 kunnen de huidige negen miljoen spelers doorgroeien naar level 80.
Het gloednieuwe gebied Northrend, een bekende locatie onder WarCraft lore freaks, bevindt zich in tegenstelling tot The Outland gewoon in de traditionele wereld. Tussen de twee continenten die alweer drie jaar geleden voor het eerst werden verkend door de bèta-testers, wordt het Noordelijk gelegen Northrend geplaatst, dat een veel traditionelere fantasy vormgeving kent dan het uitheemse The Outland van The Burning Crusade.

IJZIG

Northrend bestaat uit veel ijzige en hooggelegen gebieden, zoals de Howling Fjord en de Borean Tundra, zonder eentonig te ogen. Er zijn in ieder geval twee verschillende begingebieden, dus iedereen die meer dan één personage gaat "doorlevellen" heeft genoeg content tot zijn beschikking.
Om er voor te zorgen dat de nieuwe gebieden niet overhaast worden doorlopen zonder de sfeer goed op te snuiven, zijn de recentelijk geïntroduceerde vliegende mounts pas weer te gebruiken als je in de buurt van level 80 komt.
De dreiging van Arthas, de spil in deze expansion, speelt een grote rol tijdens het ontvouwen van het verhaal en je zult regelmatig in aanraking komen met deze Lich King.


Howling Fjord

DEATHKNIGHT

In het verlengde van het corruptie thema (Arthas die het licht uit zijn leven bant en de Lich King wordt) ligt de allereerste Hero klasse die in de expansion zijn opwachting maakt: de Deathknight.
De Deathknight is het best te beschrijven als een duistere Palladin, een zwaar bepantserde zwaardvechter die zwarte magie gebruikt. Deze bikkel heeft drie slots op zijn wapen voor verschillende type runes, met keuze uit Frost, Blood en Unholy variaties.
De combinatie van de door jou gekozen runes bepalen waar jouw krachten liggen en welke aanvallen van extra kracht worden voorzien.
De Deathknight is niet voor beginnende spelers beschikbaar. Alleen avonturiers rond het level 55 tot 60 (onder voorbehoud) kunnen de speciale queeste doen om deze klasse vrij te spelen. Een nieuw Deathknight personage zal het levenslicht zien rond het vereiste level om de queeste in kwestie aan te nemen, eveneens rond level 55 tot 60.

HERNIEUWDE CHAOS

Een nieuw beroep zal het mogelijk maken om bestaande technieken van spelers aan te passen. Met Inscriptions zal het dus bijvoorbeeld mogelijk worden om het bereik van een bepaalde spreuk te vergroten, een heal sterker te maken of een stun effect te verlengen. Ook zal het mogelijk zijn je personage visueel verder aan te passen dankzij nieuwe dans animaties en kapsels.
Met Warhammer Online op komst en de toenemende populariteit van PvP in WoW, wordt ook aan het belang van dit gameplay element gedacht. Naast een nieuwe Battleground en Arena map wordt er ook een nieuw outdoor PvP gebied toegevoegd, evenals Siege Weapons en verwoestbare gebouwen.
In The Burning Crusade zijn spontane gevechten in de open wereld schaars geworden nu iedereen level 70 is en gericht content opzoekt. Hopelijk keert de chaos dus weer terug in Northrend!


Grizzly Hills

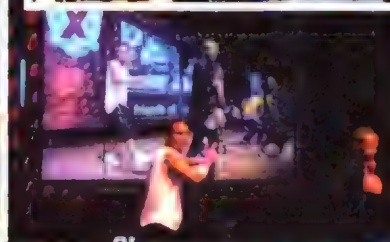
NABESCHOUWING GAMECONVENTION 2007

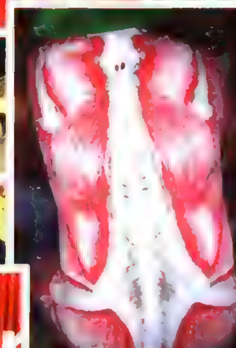


Nou, nou dat was me het beursje wel, zeg. Meer bezoekers dan ooit (ruim 200.000) en meer standhouders die vrijwel allemaal grote stands hadden. Bovendien gaven bijna alle standhouders aan volgend jaar zeker terug te willen keren.

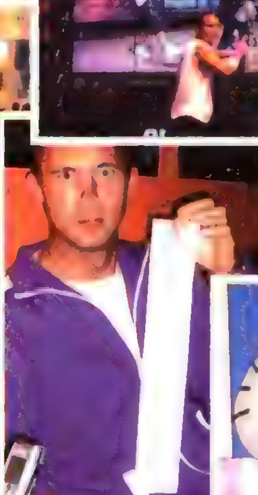
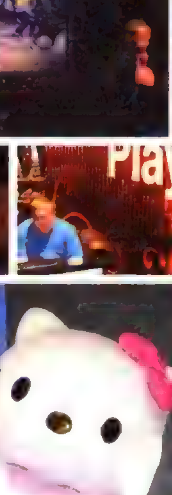
Zelfs mopperkont Boris die niet snel tevreden is, vond Leipzig 'te gek' en gaf aan volgend jaar meer dagen te gaan. Steven was na zijn bezoek aan Blizzard sowieso al tevreden, en Jan had vorig jaar al een mooie toekomst voorspeld voor de GC en zag zijn vooruitziende blik bevestigd.
Bij deze wel het verzoek aan de organisatie om iets gezondere catering in te schakelen want verder dan hot dogs, friet, vette pasta en ijsjes ging het niet, en de gemiddelde gamer die we op de GC zagen rondlopen kan toch wel wat minder pondjes gebruiken. Wij opteren dan ook voor een noodle tent, een saladebar en een sushirestaurantje.

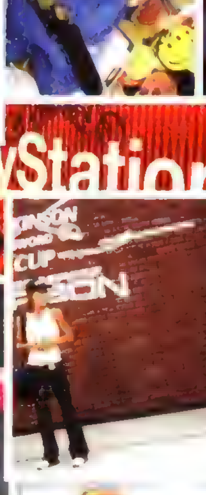
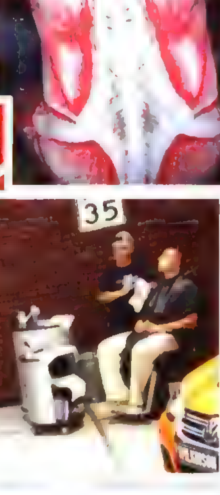
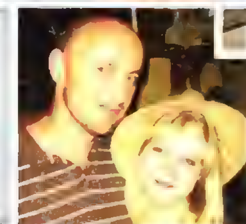




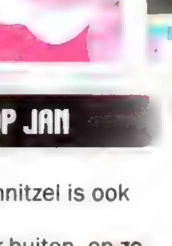
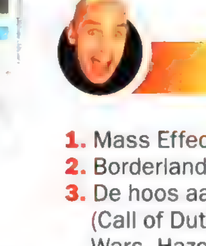


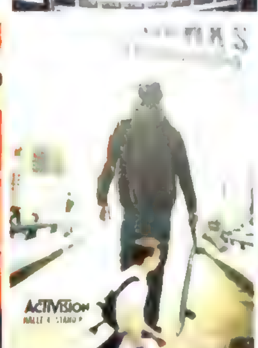






GS 2007 FLATERS

- Jan die zijn paspoort in het perscentrum liet liggen (met dank aan Ward die hem terugvond).
- Onverzekerd naar Duitsland rijden door 'Wie heeft de ANWB nog nodig' Boris.
- Nokia oplader laten liggen ergens behind closed doors.
- Iets te veel drinken terwijl je weet dat de wekker om 7 uur 's ochtends gaat.
- Stroopwafels in het hotel laten liggen die bestemd waren voor Sid Meier.
- De stand van THQ uren lopen zoeken...
- Om erachter te komen dat THQ er helemaal niet was dit jaar.
- Wat wij weer een flater van hun kant vinden.
- De onduidelijkheid rond de locatie van de Rock Band.
- Toch die Wiener Schnitzel bestellen bij dat vage restaurant.
- En vervolgens een uurtje of twee op het toilet doorbrengen.
- Bruiloft missen omdat we in plaats van vrijdagnacht, zaterdag middag pas thuis kwamen.



FLOP JAN

1. Drie dagen Schnitzel is ook niet alles...
2. Zulk mooi weer buiten, en zo veel afspraken binnen.
3. Nokia oplader kwijtgeraakt.



TOP JAN

1. Mass Effect.
2. Borderlands.
3. De hoos aan vette shooters (Call of Duty 4, Crysis, Quake Wars, Haze, UT 3, Brothers in Arms).
4. Assassin's Creed.
5. Fallout 3.



TOP BORIS

1. Borderlands.
2. Pro Evolution Soccer 2008.
3. Mass Effect.
4. Empire: Total War (al was die niet speelbaar).
5. De ouderwets gezellige Boothbabes.



FLOP BORIS

1. Geen uitnodigingen voor de Sony Party.
2. Autopech onderweg naar Leipzig.
3. Halo 3 niet speelbaar op de beursvloer.



FLOP STEVEN

1. Warhammer Online in het Deutsch spielen. Bleh.
2. Een beurs waar je mag roken, en zweterige kids die bratwurst eten. Schmutzig!
3. Al die vette games daar achter moeten laten.



TOP STEVEN

1. Mass Effect.
2. Warhammer Online.
3. Super Mario galaxy.
4. Fallout 3.
5. Metroid Prime 3: Corruption.

BOSE® in-ear hoofdtelefoon

Levensecht geluid
Comfortabele pasvorm



Ben je op zoek naar een onopvallende in-ear hoofdtelefoon die meer biedt dan middelmatig geluid en weinig comfort? Zoek niet verder. Luister voortaan naar je favoriete muziek met de BOSE® in-ear hoofdtelefoon. In drie maten meegeleverde, ergonomisch ontworpen oordopjes, zorgen voor een comfortabele pasvorm. Het resultaat? Stel je voor dat je luistert naar een van de beste hifi-luidsprekers, terwijl je geniet van wellicht een van de meest geavanceerde akoestische ontwerpen tegenwoordig beschikbaar: de BOSE in-ear hoofdtelefoon. De beste keuze voor urenlang luisterplezier. Waar je ook gaat.

"Zo hebben hoofdtelefoons voor mp3-, cd en dvd- spelers nog nooit geklonken. De verwisselbare, siliconen oordopjes bestaan in 3 verschillende maten en brengen hightech-geluid zo precies op de juiste plaats." – TV Movie

Quote gebruikt met toestemming, TV Movie.



Onderweg. Op het werk. Thuis. De introductie van een complete lijn multimediaproducten: Personal® Audio van Bose. Meer info? Ga naar www.sounddock.nl

REVIEWS

AFGHANISTAN

Hè, hè, het is gelukt, zeg. Tenminste... jullie hebben nu toch de PU in handen? Met een Daily Gamer, een THQ Special en een FIFA krant? En hij lag op tijd op de deurmat en in de winkels? Oké, dan is het allemaal toch nog goed gekomen, en zal opa niet verder zeuren over hoe druk ie het de afgelopen weken heeft gehad. Maar neem één ding van mij aan: op het moment dat ik dit schrijf, dreigt alles nog volledig uit de klauwen te lopen. Nou ja, lekker belangrijk voor jullie als lezer.

Nee, neem dan de stress waaronder "onze jongens" in Afghanistan hun taken moeten uitvoeren. Je kunt het wel of niet eens zijn met de politieke ideeën achter die missie, maar die gasten, vaak maar een paar jaar ouder dan de gemiddelde PU lezer, staan daar onder zo'n enorme druk hun werk te doen, daar kunnen wij ons maar weinig bij voorstellen. Triest, dat juist deze week weer een Nederlandse soldaat z'n missie niet overleefde.

Misschien iets om even aan te denken als je de special leest over PU-lezers die oorlogvoeren in Afghanistan...



HEMELSE TELEURSTELLING

Over een paar pagina's kom je mijn review van Heavenly Sword tegen. Met name Maarten was het helemaal niet eens met mijn ("te lage") score. Hij zei dat ik veel meer moest proberen de game te beleven.

Ik heb het geprobeerd maar het is me slechts deels gelukt. Ik beleefde de game... zoals ik een film beleef. Want in feite keek ik meer naar filmpjes dan dat ik kon genieten van heldhaftige taferelen wanneer ik in de huid van Nariko mijn zwaarden liet spreken.

Ik heb het echt geprobeerd, maar de beleving van Heavenly Sword zit 'm wat mij betreft vooral in de (schitterende) tussenfilmpjes, en daar leg ik als gamer geen 70 Euro voor neer.

Sorry Maarten, Heavenly Sword ziet er fantastisch uit, maar achter het gelikte uiterlijk is het behoorlijk leeg. Persoonlijk was ik dan ook bijzonder teleurgesteld. Maar ik neem aan dat Maarten de game heel anders "beleefd" heeft.



TOPSCORE



WARHAWK

"WARHAWK HEEFT DE LEUKSTE ONLINE MULTIPLAYER ACTIE SINDS BATTLEFIELD 1942. EN DE GAME KOST MAAR 30 EURO!"

TELEURSTELLING VAN DE MAAND

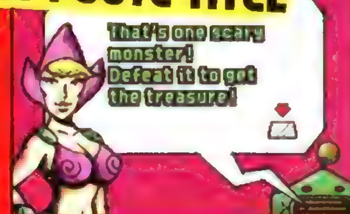


HEAVENLY SWORD

"DE SCHOONHEID VAN DE TITEL KAN NIET VERBLOEMEN DAT ER ONDER AL DIE PRACHT EN PRAAL EEN VRIJ SIMPEL SPEL SCHUILGAAT."

MEEST FOUTE TITEL

FRESHLY PICKED - TINGLE'S ROSY RUPEELAND



BEKENTENIS VAN DE MAAND



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

JA, ZO GAAT DAT ALS ED OP VAKANTIE IS. DAN WORDT ER GEDRONKEN NA HET WERK. TIJDENS HET WERK OOK TROUWENS."

WARHAWK

Het gerucht gaat dat Boris thuis een tamme oorlogspapagaai heeft. Het beest werd door zijn oom, die bij het Oezbeekse vrijheidsleger vocht, gebruikt om vijandelijke haviken uit de lucht te halen. Geen wonder dat Warhawk bij hem een boel emoties losmaakte.



Ik weet niet meer of het de E3 vorig jaar was of de Tokyo Game Show maar toen we deze titel voor het eerst zagen, stond het kotsen ons nader dan het lachen. Wat een bagger!
Met die waardeloze Sixaxis besturing die voor geen ene meter werkte en een paar graphics die meer weg hadden van de uitwerpselen van mijn ouwe trouwe oorlogspapagaai nadat hij een week lang McDonalds heeft gegeten. Nee, deze shit zag er niet goed uit.
Je snapt dat we ook niet echt enthousiast waren toen Dave van Sony vorige week aan de telefoon hing om ons uit te nodigen voor een lekker potje online knallen met Warhawk. Uit pure beleefdheid besloten we toch maar eens een poging te wagen en wat bleek? Warhawk is fantastisch!

EEN WONDER

Het team achter Warhawk heeft letterlijk wonderen verricht. De game, die een jaar eerder nog op de intensive care aan het infuus lag, is uit zijn coma wakker geworden en uitgegroeid tot een spectaculaire shooter waar de vonken vanaf vliegen! Wat een sensatie!
Warhawk speelt zich af boven overzichtelijke eilandjes waar je overheen kunt vliegen met je Warhawk of waarop je kunt rijden met tankjes en jeeps. Natuurlijk kun je ook te voet de strijd aangaan en vreemd genoeg is dat helemaal nog niet zo'n slecht idee. Dat komt omdat de wapens echt super goed zijn uitgebalanceerd. Natuurlijk is een vliegtuig wendbaar en kun je een boel raketten afschieten terwijl je een mooi overzicht houdt op het slagveld, maar een Warhawk is ook kwetsbaar voor luchtafweergeschut en anti-luchtdoel raketten die je weer vanaf de grond kunt afschieten.

> "DE TACTIEK MAAKT WARHAWK NU JUIST ZO ONTZETTEND LEUK."

VEEL VOERTUIGEN

Het is het oude steen-papier-schaar principe dat hier bijna tot in de perfectie is uitgewerkt. Je hoeft ook niet per se een bepaalde strategie te hanteren als je maar goed bent in het besturen van één van de voertuigen.
Mijn voorkeur ging tot mijn eigen verbazing niet uit naar een van de vele vliegtuigen, hoewel die zeker tof

WARHAWK MAAKT ME BLIJ

Ik ben blij! Ik heb me de afgelopen weken namelijk helemaal kapot gelachen met Warhawk. En om heel eerlijk te zijn: Warhawk is de eerste game waar ik echt een PlayStation 3 voor zou kopen. Ik bedoel, MotorStorm was wel aardig, Resistance was oké maar nu is er een spel dat echt laat zien waar het PlayStation Netwerk naar toe gaat.
Vooral het idee dat de game tegen de helft van de normale prijs is te downloaden bevalt me wel. Ik ben benieuwd hoe dit in de praktijk uit zal pakken. Zijn gamers bereid om 30 euro te betalen voor een gedownloade game? Willen gamers niet liever een doosje, met een dvd'tje en een boekje erin? De toekomst zal het leren maar één ding weten wij zeker: of je nou het doosje of de download koopt, Warhawk mag je niet missen.



GELIJKE KANSEN

Om de speler de garantie te geven dat niemand bij de start van een match in het voordeel is, gaat Warhawk uit van twee legerbases die identiek zijn aan elkaar.
Ze liggen ook op een identiek stuk grond dat in wezen gespiegeld is ten opzichte van het stuk grond van de tegenpartij. Niemand heeft dus voordeel omdat iedereen vanuit dezelfde basissituatie begint.
Nadeel is wel dat als je een level niet goed kent, je het risico loopt om je te vergissen in je thuisbasis. Toch is dat in de praktijk niet zo'n probleem want behalve als spawnpoint, heeft de basis geen functie.



BORIS ZIET ZE VLIEGEN





GOED LEVELDESIGN

Warhawk is vooral zo goed vanwege het fantastische leveldesign. De karakteristieke eilandjes zijn werkelijk perfect voor de kleinschalige gevechten waarin de game grossiert. Er is overzicht en er zijn toch genoeg mogelijkheden om je te verstoppen.
Het resultaat is een spel dat je kunt spelen op het tempo dat je het beste ligt. Zo kun je snipen, zowel met een sniperrifle als met je Warhawk vliegtuig, want je hoeft namelijk niet de hele tijd met Mach 3 door het level te racen. Je kunt ook stilhangen in de lucht of onder een brug wachten tot je slachtoffer langskomt en hem vol met lood pompen.
De mogelijkheid om snel van tactiek te wisselen, vormt de basis van het succes van Warhawk. En een goed ontworpen level staat aan de basis van een goed uitgebalanceerde pot knalplezier.

zijn, maar gewoon simpelweg naar de raketwerper die hittezoekende raketten afvuurt. Dat ding is echt fucking effectief en je knalt er met twee voltreffers ongeveer alles en iedereen mee naar de haaien.
Dat is mooi maar gelukkig is het ook geen enkel probleem om een game te starten waarin alleen maar vliegtuigen of alleen maar landwapens kunnen worden gebruikt. Dat is wel zo leuk voor de afwisseling.

BATTLEHAWK 1942

De besturing van met name de vliegtuigen is extreem moeilijk. Dit is geen game die je in een half uurtje onder de knie hebt. Het is meer een kwestie van net zolang oefenen totdat je precies weet welke wapens wat kunnen, totdat je door hebt welke manoeuvre met je vliegtuig effectief is tegen welke raket en ga zo maar door.
Er komt dus best een boel tactiek bij kijken maar dat maakt Warhawk nou juist zo ontzettend leuk. Het is de game die voor de PlayStation 3 gaat doen wat Battlefield 1942 voor de PC deed. En dat werd tijd ook want de PlayStation 3 kan wel een toppertje gebruiken.
Bovendien heb je de keus om deze game voor 29,95 online via het PlayStation Netwerk te kopen. Je kunt ook naar de winkel gaan en 54,95 neerleggen en dan krijg je er wel een wireless bluetooth headset bij, en als je die nog niet in je bezit hebt, is dat best een goede deal.

MULTIPLAYER MEESTER

Warhawk laat zich online spelen in een aantal verschillende modes. Natuurlijk is er Deathmatch en Team Deathmatch maar daarnaast zijn er nog een boel mogelijkheden om de manier waarop levels gespeeld worden te customizen: wel of geen vliegtuigen, wel of geen tanks, alleen sniperrifles en ga zo maar door.
Wat dat betreft kun je aan alles zien dat Warhawk de ambitie heeft om een grote multiplayer game te worden. Misschien wel zo groot als Battlefield '42 of misschien zelfs wel zo groot als Counter-Strike, maar dan zullen er wel wat meer PlayStation 3's verkocht moeten worden...





CONCLUSIE

Warhawk heeft de leukste online multiplayer actie sinds Battlefield 1942. En de game kost maar 30 Euro!

BORIS

SCORE 90

WARHAWK
PS3
INCOQ ENTERTAINMENT / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
ONLINE MULTIPLAYER
SEPTEMBER 2007
OUT NOW

16+





SONIC RUSH ADVENTURE

JEROEN LAAT Z'N PLEZIER VERGALLEN

Sonic was vroeger een graag geziene gast op de PU-redactie, maar de vliegensvlugge blauwe egel heeft de laatste jaren duidelijk aan populariteit ingeboet. Jeroen bekeek of Sonic in z'n nieuwe avontuur z'n oude faam weer eens waarmaakt.

OLYMPISCH GOUD?

Misschien dat Mario and Sonic at the Olympic Games Sonic's gouden tijden kan doen herleven. Hoewel? De titel, Mario voorop en Sonic als nummer twee, doet het ergste vrezen voor de aan lager wal geraakte egel.





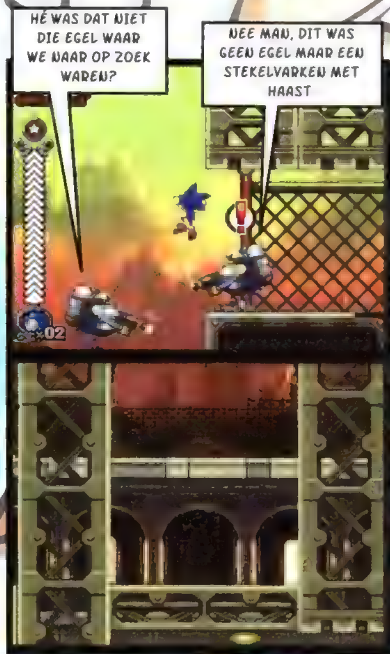
Nog even en dan kan iedereen van een titanenstrijd gaan genieten, dan nemen Mario en Sonic het mano a mano tegen elkaar op in Mario and Sonic at the Olympic Games. Het zou het gevecht van de eeuw zijn geweest als we in de jaren negentig hadden geleefd. Immers, in die tijd was er sprake van een heftige strijd tussen de mascotte van Sega en haar Master System en de rond-buikige loodgieter van Nintendo en haar NES.
Anno 2007 is er van die strijd weinig meer over. Sonic belandde in de goot en figureerde alleen nog maar in zeer matig uitgewerkte games, terwijl Mario het sterrendom bereikte en steeds weer naar grotere hoogten lijkt te reiken. Letterlijk zelfs want het schijnt dat hij binnenkort De Melkweg gaat proberen te veroveren.

UIT DE GOOT

Er zijn momenten geweest dat Sonic zijn succes nieuw leven probeerde in te blazen, maar de geslaagde pogingen daartoe zijn op de vingers, herstel vinger, van één hand te tellen. De wereld rondom Sonic veranderde, de egel had roem geoogst in het 16-bit tijdperk maar inmiddels was het 3D wat de klok sloeg. Sonic stortte zich vol overgave in het driedimensionale universum maar ook dat heeft tot op heden niet tot een wederopstanding van de snelheidsduivel geleid.
Na de zoveelste mislukte poging liet Sonic de derde dimensie voor wat het was en probeerde hij het in ouderwets 2D op de Nintendo DS. Het resultaat, Sonic Rush, was een fantastisch avontuur waarin levels en bossfights elkaar in rap tempo opvolgden.



Leren kinderen het leesplankje tegenwoordig nog? Aap - noot - mies - wim - zus - jetski...



> "SONIC RUSH ADVENTURE WIL TWEE DINGEN TEGELIJK ZIJN: EEN TRADITIONEEL SONIC SPEL ÉN EEN SONIC ADVENTURE GAME."

AVONTUUR

Sonic Rush Adventure had moeiteloos op het succes van z'n voorganger kunnen voortborduren maar doet dat niet. De game is als het ware in brokken gehakt en is niet meer te beschouwen als een aaneenschakeling van levels en bossfights, zoals z'n voorganger. Deze keer fungeert een eiland als hoofdkwartier van waaruit je naar verschillende gebieden afreist.
Het komt er in het kort op neer dat je steeds naar een gebied moet varen (doormiddel van een suffe 'touch' minigame op bijvoorbeeld een jetski) om vervolgens in het nieuw ontdekte gebied van ouderwetse, (en dus) schitterend ontworpen en supersnelle Sonic levels te genieten.
Na afloop ontvang je mineralen, die Tails nodig heeft om allerhande zaken te bouwen. Een zeilschip bijvoorbeeld want je kunt niet overal komen met je jetski.
Kom je mineralen tekort, dan móet je vórige levels herspelen net zolang tot je er genoeg hebt verzameld, en dat werkt behoorlijk op de zenuwen. Daar komt bij dat het steeds maar weer onderbreken van die snelle levels het speelplezier niet ten goede komt. Sonic is een held die als een razende over je scherm moet speren, en dat wil je niet onderbroken zien door slap geouwehoer of een suf minispel waarbij je trucjes uithaalt met een jetski.

AANDOENLIJK

Het is aandoenlijk om Sonic steeds weer te zien zwoegen om zijn leven een positieve draai te geven en iets van z'n oude glorie te herwinnen. Sonic Rush Adventure is een goede poging daartoe, ware het niet dat het speelplezier wordt vergald door suffe stylus spelletjes.





Bij deze actie viel Sonic laatst keihard op z'n stuitje en bezeerde hij z'n ringspier.

SONIC RUSH ADVENTURE





HALEN ALS

- Je van oldskool Sonic games houdt.
- Je een verstokte fan van snelle blauwe egels bent.
- Je varen op een jetski met een stylus heel spannend vindt.

CONCLUSIE

Sonic Rush Adventure wil twee dingen tegelijk zijn: een traditioneel Sonic spel én een Sonic adventure game. Helaas zijn de stylus minigames niet leuk en verknallen ze de in feite ontzettend goede 2D Sonic levels.



JEROEN

SCORE 70

NINTENDO DS
SEGA
1-2 SPELERS
OUT NOW

3+



WORLD IN

De Koude Oorlog is weer helemaal opgelaaid dankzij World in Conflict. Jan kreeg het er spontaan warm van...

JAN ZOEKT HET CONFLICT OP

Ik herinner me mijn eerste speelsessies met Dune 2 nog als de dag van gisteren. Westwood was de maker en de game had niets met het eerste deel van Dune te maken, dat een soort verkapt adventure was, gebaseerd op de sciencefiction boeken serie van Frank Herbert. Dune 2 was de eerste RTS en speciaal voor die game kocht ik mijn allereerste geluidskaart. Ik hoorde soldaten 'yes sir' en 'affirmative' tegen me zeggen en ik was verkocht.

MIJLPAAL

Al snel verscheen Command & Conquer die alle facetten van Dune 2 perfectioneerde en aanvulde, met als resultaat een klinkend RTS meesterwerk. De blauwdruk voor een nieuw genre was gelegd. C&C was een mijlpaal.
In de jaren erna werd Westwood's spel tot vervelens toe geïmiteerd maar gelukkig waren er ook vernieuwers die het lef en de kunde hadden het genre onder de loep te nemen en te evolueren. Zo was daar Ensemble Studios die historisch accurate settings en het beschavingen-door-de-tijd principe in realtime aanbood. En wat te denken van de eerste 3D gevechten van Total Annihilation? Natuurlijk was daar ook StarCraft met zijn briljante balans en Creative Ensemble's Shogun: Total War met tienduizenden soldaatjes in je scherm. Stuk voor stuk mijlpalen.

BÈTA BUZZ

In 2000 was er een nieuwe mijlpaal. De Zweedse ontwikkelaar Massive Entertainment verraste de wereld met Ground Control. Een voor die tijd prachtige game die het base building en resource deel overboord gooide en zich meer focuste op formaties, reinforcements en heftige gevechten. Het spel werd bejubeld en in de armen gesloten door vele strategy fans; opvolger Ground Control II was daarentegen een teleurstelling. Slecht was het spel niet, maar het generieke design en het hinken op twee gedachten maakten dat de game snel uit het zicht verdween. Hoe anders is dat met World in Conflict (WiC); deze game staat al maanden op de radars van de RTS achterban. Middels langlopende en verschillende open beta-tests zijn gamers al meer dan een half jaar voor release met WiC in de weer en de buzz rond de game heeft precies op het juiste moment zijn hoogtepunt bereikt.

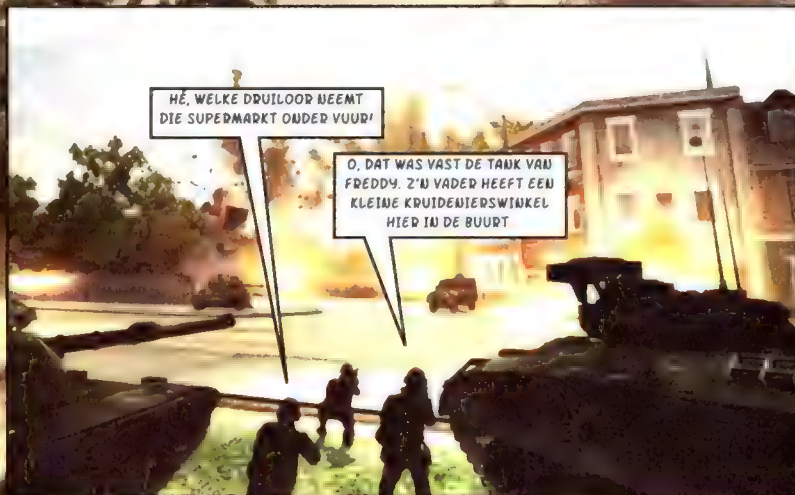

Die gasten van die telefoonnummer-zoekservice 1-8-8-8, grijpen naar steeds grovere middelen.

FOCUS

Met WiC keert Massive terug naar haar vroegere credo: er worden geen basissen gebouwd en er worden geen inkomsten gemijnd. De focus ligt op tactiek, het aansturen van je troepen, het innemen van strategische punten, het upgraden van je bestaande troepen en inroepen van versterking en dodelijke luchtaanvallen. Dit alles tegen de achtergrond van het jaar 1989 als Rusland plotsklaps Amerika binnenvalt.
De singleplayer missies draaien maar om één ding; actie en hectiek. Geen getreuzel met het opbouwen van een troepenmacht, nee, meteen aan de slag met een klein legertje. Gaandeweg vul je dit leger aan, repareer je installaties, laat je een tankbataljon platbombarderen en brul je door de radio waar in godsnaam die versterking blijft.
Ik zat er meteen in, terwijl jaren tachtig iconen als Tears for Fears en Whitesnake door mijn boxen schalde.

IJZIGE SFEER

De poging om via nadruk op dialoog en karakterontwikkeling meer



XBOX 360 CONFLICT

Er worden steeds meer RTS Games aangekondigd voor Microsoft's spelcomputer. Zo komt WiC ook naar de 360 maar wanneer is nog niet bekend. Ik gok op het eerste kwartaal van 2008 maar dan wordt het behoorlijk druk in dit genre voor consoles. Rond diezelfde tijd moet Sega's Universe at War: Earth Assault op de planken liggen voor de 360, dient C&C 3: Kane's Wrath (zie screen) zich aan en moet Ubisoft's EndWar ook nog uitkomen.
Het worden drukke tijden voor de gamer die zijn strategie graag met een spelcontroller ervaart.

WORLD IN CONFLICT



CONFLICT

dramatiek en persoonlijkheid aan de personages mee te geven, is maar deels geslaagd. Ik moet gelijk bekennen dat ik dat ook niet verwacht in een RTS en dat het me ook niet uitmaakt.
De tactische actie, de gevarieerde submissies, de prachtige graphics en de Koude Oorlog sfeer is allemaal heel goed gedaan. Ook de latere veldslagen op Europees grondgebied en de inmenging van de NATO zorgt ervoor dat je echt het gevoel hebt dat het ergens om gaat. Dit is geen schermutseling op een klein speelveld, dit is een Derde Wereldoorlog. Ook de enorme, wijdse levels waarbij je heel ver kan kijken, geeft een oorlog op grote schaal perfect weer.

FANTASTISCH

Nog leuker is misschien wel de multiplayer waarin samenwerking een must is om te overleven. Het stomweg kiezen van een klasse werkt niet, evenmin als het switchen ertussen. Je dient je echt te specialiseren in lucht, infanterie, support of armor.
Per klasse heb je verschillende tactische mogelijkheden en door goed samen te werken, jaag je de vijand zijn graf in! Ook elkaar helpen in het heetst van de stijd geeft een fantastisch gevoel. Zeker wanneer je denkt dat jouw bataljon in de pan wordt gehakt en je in je oor hoort dat luchtsteun dertig seconden van je verwijderd is. Of dat je net op tijd genoeg credits hebt verdiend om in een split second een nuke te lanceren. Dergelijke spelmomenten zijn onbetaalbaar... voor de rest Eurocard, Mastercard.

> "DIT IS GEEN SCHERMUTSELING OP EEN KLEIN SPEELVELD, DIT IS EEN DERDE WERELDOORLOG."


(Door: Roel) Oké, iedereen stoppen. het ziet er naar uit dat Sjon weer een klapband heeft.


Nog jaren later zou er een brandlucht zitten aan de karbonaadjes die van deze boerderijen kwamen.




(Door: DutchYoda) Dit is toch wel een hele Apache ervaring.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- Je graag een mijlpaal speelt.

CONCLUSIE

World in Conflict is een mijlpaal. Het spel mist misschien net die X-factor maar is absoluut verplichte kost voor iedere RTS speler met een voorkeur voor nucleaire ontploffingen en beeldvullende explosies.


JAN

SCORE 85

Je bent zeker een dikke tien uur met de singleplayer campagne bezig, en daarna nog zeker het driedubbele met multiplayer.

WORLD IN CONFLICT
PC
MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA
AANTAL SPELERS: 1- 16
OUT NOW
12+



"AMERIKAANSE" SPORTGAMES TERECHT ZO POPULAIR?

En jij maar denken dat FIFA de best verkopende sportgame ter wereld is. Ha! Zeker een trendy West-Europees brilletje? FIFA wordt namelijk verslagen door Madden. En ook NHL Live en NBA Live doen het uitstekend. Voor deze enorme verkoopsuccessen zijn vrijwel alleen de sportverdwaasde Amerikanen verantwoordelijk. J.J. deed zijn cowboyhoed op en checkte of die typisch Amerikaanse games deze koppositie wel waard zijn.

Als je het over sport hebt, is er geen beter land te vinden dan de VS. Ik heb alle sporten live in Amerika gezien en hoe vet Ajax - Feyenoord of PSV - AZ ook zijn, qua vermaak komt het niet in de buurt van de NBA, NHL of NFL (of PSV moet winnen...).
Alles klopt gewoon. De actie is vetter, de stadions zijn vetter, de scheidrechters beter en ze weten de competitie spannend te houden middels hun briljante draft-systeem. Jij hebt dat toch ook? Dat je de NBA of de Superbowl ziet en denkt dan 'wow!!!'. Toch zijn de Amsterdam Admirals opgedoekt en verkopen de Amerikaanse sportgames stukken minder dan FIFA. Is dat terecht?


J.J.

MADDEN NFL 08

XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2 / GAMECUBE / PSP
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW



SCORE: 89

American Football is in de VS geen sport maar religie. Het complete leven ligt stil als de competitie wordt afgewerkt. Niet vreemd dus dat de Madden-serie als een dolle verkoopt. Maar ook uit kwalitatief oogpunt is dat terecht. EA moet me de vergelijking maar vergeven, maar je kunt Madden zien als de Pro Evo van het American Football. De game is boven alle twijfel verheven!!!
De reden daarvoor is dat de game al vanaf deel 1 stond als een huis en EA door de jaren heen eigenlijk alleen maar aan het verfijnen is geweest. Ook Madden 08 speelt extreem lekker en voelt en oogt (afgezien van een paar extreem domme bugs) heerlijk realistisch aan.
Ik wil me geen expert noemen en ken de tientallen defensieve en aanvallende strategieën niet uit mijn hoofd, maar toch kon ik aan het handje van Mister Madden himself al snel mijn favo team, de Denver Bronco's, flink wat yards op het veld laten veroveren.
Voor de echte kenner gaat de wereld die de NFL heet in Madden 08 helemaal open. Ik ken geen sportgame waar zoveel tactische mogelijkheden in zijn gestopt. Je kunt je team helemaal naar je hand zetten, tot het kortstondig aansturen van een vrijlopende wide receiver aan toe.
Alles zit er ook weer in: de stats, de spelers, alle tactieken, een vette online mode (om je ass te laten kicken door Yanks), het perfecte commentaar, de unieke sfeer... alles.
Ik wil niet meteen zeggen dat iedereen deze game moet kopen, maar als je ook maar een beetje gefascineerd bent door dit typisch Amerikaanse tijdverdrijf, probeer het dan eens. Madden 08 is niet te moeilijk. Begin op easy en leer, dan zul je zien dat je het spel een half jaar later nog speelt. Neem dan wel een next-gen exemplaar, want de PS2 en Wii versies voelden minder sterk aan.





NASCAR 08



XBOX 360 / PS3 / PS2
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

SCORE: 53



Nascar 08 is de minste van de games in deze special. En dat zeg ik niet omdat ik anti 'oval racen' ben. Rondjes rijden is namelijk helemaal niet zo gemakkelijk. Bijvoorbeeld omdat er nog een dikke veertig andere mafkezen met een opgefokte bolide achter je aan stuiven. Nee, de game werkt niet omdat EA een fundamentele fout heeft gemaakt.
In het begin zal deze sport, die de Yanks tien keer toffer vinden dan Formule 1, je zeker bekoren. De graphics zijn bruut en het gemotoriseerde geweld op de baan en de crashes hebben impact.
Maar ben je een tijdje bezig, dan kom je er achter dat EA op een of andere manier de fun uit het spel heeft gehaald. Illustratief hiervoor is de nieuwe Chase-mode (win licenties en doe dan aan races mee) die tergend is uitgewerkt! Je moet véél te veel (vaak ook nog neppe) challenges afwerken, voordat je überhaupt kunt racen. En als je dan racet, ligt de wedstrijd constant stil omdat er een ongeluk is gebeurd, en zo zijn er nog veel meer dingen die het plezier vergallen.
Daarom: vergeet dit spel en ga voor BurnOut of Need for Speed.



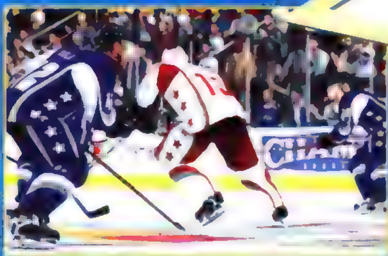


NHL 08

XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2 / GAMECUBE / PSP
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

SCORE: 85

De game die ik het langst gespeeld heb, was NHL 08. Echt instant fun! Vijf tegen vijf op het ijs en loeihard gaan met die banaan.
EA werkt in haar sportgames momenteel druk met de rechter analoge stick als besturing van moves. Bij FIFA 08 kun je er straks schijnbewegingen mee maken, bij NBA Live 08 ook en hier kun je er de stick mee bewegen, tot het schot aan toe. De linker analoge stick is voor het schaatswerk bedoeld.
Het is misschien even wennen in het begin maar het werkt stukken intuitiever dan met de knoppen. Je moet niet in reactie maar in beweging gaan denken. Net als in het echt.
Het sterkste punt is echter de vibe van de game. Iedereen die wel eens bij de NHL is geweest, zal het beamen. Dit de zo'n beetje de snelste bal(puck)sport ter wereld, en mega spectaculair als het echt goed wordt uitgevoerd. En goed uitgevoerd is het bij NHL Live 08. Je voelt gewoon de pijn als je gecheckt wordt tegen de boarding.
Zelfde advies dus als bij Madden 08: probeer het gewoon eens.

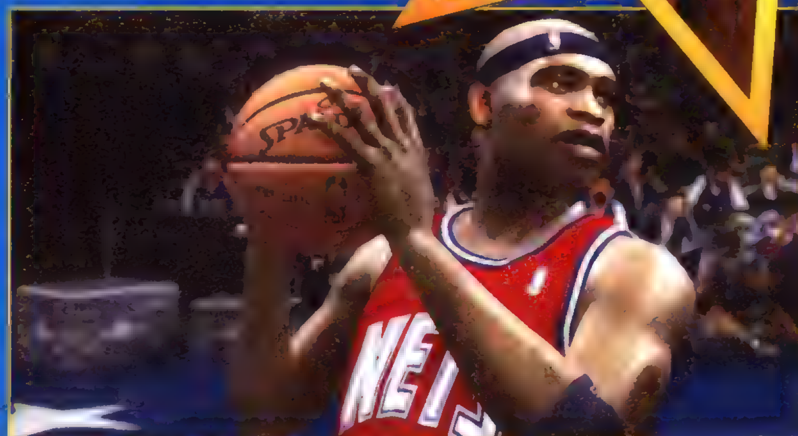


NBA LIVE 08

XBOX 360 / PS3 / Wii/ PS2 / GAMECUBE / PSP
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

SCORE: 75

Pijnlijk. NBA basketbal is mijn favoriete Amerikaanse sport, maar het lukt EA al jaren niet om deze supercompetitie goed in een game te verwerken. De concurrerende 2K-serie is dan ook gewoon beter.
Blijkbaar had EA dit ook door want men heeft de game weer eens flink ondersteboven geschoffeld.
Allereerst ligt de snelheid van de gameplay flink lager. En dat is goed, want het gedraaf in NBA 07 sloeg nergens op.
Daarnaast heeft men de besturing flink aangepast. Schieten gaat nu weer geheel met de knoppen, terwijl de moves met de rechter stick worden gedaan. Opnieuw wennen dus.
Een verslechtering is het allemaal niet, het ballen ging stukken realistischer. Jammer alleen dat EA de zo belangrijke puntjes niet op de spreekwoordelijke 'i' heeft gezet. Mijn gevoel zweefde daardoor voortdurend van 'heel cool' naar 'wat erg'.
Momenten waarop basketballers de bal tegen de onderkant van het bord gooien, rare verdedigingsmoves uitvoeren of hun bewegingen er met een kleine vertraging uitgooien, worden afgewisseld met momenten van pure klasse: prachtige bewegingen, spelers die echt goed gelijken, moves die wel weer soepel verlopen, etc. En de sfeer is weer fantastisch, zoals de sfeer bij alle EA producten goed is. Met dank aan de ESPN- licentie.
Kortom, NBA Live 08 is (nog) niet de basketbalgame die ik wil. Ik wacht nog even op NBA 2K8.



ALGEMENE CONCLUSIE

Dat Madden zo goed verkoopt, snap ik volledig. Die game klopt van A tot Z. Wat dat betreft is het gewoon jammer dat we die sport hier niet begrijpen.
Ook NHL 08 kan ik iedereen aanraden. Stiekem veel leuker dan voetbal (want heerlijk snel). Probeer deze games echt eens uit!
De NBA Live-serie moet echt beter, wacht dus tot NBA 2K8. En NASCAR tot slot; die laat je maar lekker in de pitstraat staan.

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP

HALO 3



VERWACHT 26 SEPTEMBER

64,99

VIG PRIJS IS 57,49

GAMES MAAND

3 t/m 30 september 2007

EXCLUSIEVE
HALO 3 TAGGER BAG
VAN 59,99 VOOR 29,99
BIJ AANKOOP
VAN DE GAME HALO 3



OP=OP

PER STUK 59,99

tagger



free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN. OP=OP.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

MAARTEN GAAT LIEVER STUNTEN





In Juiced 2 moet het illegale straatracen plaats maken voor het legale Hot Import Nights straatrace-evenement. Dat klinkt niet direct als een verbetering. Maarten stopte met het spelen van zijn geliefde Stuntman om zich toch nog eens tussen de gepimpte wagens te begeven.

Ik had laatst een discussie met Jurjen, over wat wij als PU nu belangrijk vinden aan een videogame. Waar baseren we ons cijfer nu eigenlijk op? Wanneer is een game nou echt goed? En hoe zwaar laten we onze persoonlijke voorkeuren meewegen in het eindoordeel? Ondanks dat hij een Nintendo-liefhebber is en ik totaal niet, viel me op dat onze meningen niet ver bij elkaar vandaan liggen. Jurjen vindt vooral de beleving van de game belangrijk. Ik stemde daarmee in en voegde eraan toe dat ik ook originaliteit hoog in het vaandel heb staan. Net als velen van jullie, vermoed ik.

"JA, ZO GAAT DAT ALS ED OP VAKANTIE IS, DAN WORDT ER GEDRONKEN NA HET WERK. TIJDENS HET WERK OOK TROUWENS."

STUNTMAN

Op het moment van de discussie speelden we Stuntman Ignition onder het genot van een paar welverdiende potjes bier.
Ja, zo gaat dat als Ed op vakantie is, dan wordt er gedronken na het werk. Tijdens het werk ook trouwens. En de reviews die we vervolgens schrijven springen van de hak op de tak. Stuntman was de aanleiding van ons gesprek. Ik opperde namelijk dat Stuntman een Gold Award had moeten krijgen.
Vorige maand gaf Boris een 81, wat natuurlijk best een mooi cijfer is, maar het plezier dat Jurjen en ik die avond hadden, was van een zeldzame kwaliteit.
We merkten dat die game niet alleen plezier oplevert als je uiterst geconcentreerd bezig bent, maar dat je hem ook prima kunt spelen als de helft van je aandacht opgaat aan wat biertjes en een goed gesprek, regelmatig afgewisseld met 'Aaah's, 'Ooooh!'s en 'Zag je dat!'-jes. Als het niet goed gaat, is het in Stuntman namelijk helemaal geen straf dezelfde uitdaging nog eens te proberen.
Hoewel je de game dus niet tegelijkertijd samen kunt spelen, is het toch een gezelligheidsspel. Het is helemaal niet erg om na twee keer iets geprobeerd te hebben de controller door te geven. Kijken is namelijk ook leuk.
Tel daar de originaliteit, het spektakel en de uitdaging bij op, en ik vind dat we Stuntman gewoon die Gold Award hadden moeten geven.





JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Op een gegeven moment werd het tijd om onze gezellige uurtjes met Stuntman te eindigen, omdat ik de review moest schrijven van Juiced 2: Hot Import Nights. Een game die alles goed doet en waar op zich niets mee mis is, maar toch de hierboven genoemde beleving niet oplevert. Waarom niet?
Omdat er al talloze 'pimp-my-ride'-games zijn, en die kwamen al uit toen de rage nog niet voorbij was.


Volgens m'n zoontje betekent BMW: 'Bij Mercedes Weggegooid'.

Ik kan gewoon niet opgaan in een game die voelt als een verlate herhalingsoefening.
Eigenlijk is het enige echt leuke en vernieuwende aan Hot Import Nights dat er nu ook van die omgebouwde chicks met hun siliconentieten langs het parkoers staan te bouncen.

GLIBBERIG

Zoals gezegd, er is niets wat deze Juiced echt verkeerd doet. De auto's zijn stuk voor stuk gelicenceerd, net als de tracks, de DJ's met hun muziek en het hele HIN-jasje.
Het is fun om een dergelijke arcade straatracer te spelen, zeker als afwisseling op het realistische Forza Motorsport 2.
Maar echte indruk maakte het niet. Daarvoor voelt het racen een beetje te glibberig aan. Natuurlijk is het de bedoeling om veel te driften, maar je kunt ook overdrijven.
De vlammen van de nitro zijn overigens zo groot dat de gemiddelde ruimteraket er onzeker van zou worden.

GEEN GEVOEL

Als mij ontwikkelende reviewer denk ik wat meer voor Jurjens' aanpak te gaan kiezen en een game vooral te beoordelen op de beleving ervan. Vanuit dat perspectief snap ik ook beter waarom Jeroen een 90 gaf aan Earth Defence Force 2017. En vind ik Juiced 2 geen topper.
Begrijp me goed, Juiced 2 is hoe dan ook een prachtig uitgewerkt product. De game ziet er spectaculair goed uit, de online Career mode steekt goed in elkaar, inclusief de nieuwe DNA-feature, en ook met het racen zelf en het afsluiten van weddenschappen is niets mis.


Die hoopt natuurlijk dat ze 'm bij een alcoholcontrole laten doorrijden omdat ie "de Bobby" is.

Als je een computer Juiced 2 had laten reviewen, had de game vast wel een Gold Award gescoord. Maar ja, computers... die weten niet wat 'beleving' is.

THQ KRANTJE

Misschien had je na het lezen van de preview van vorige maand meer informatie verwacht over Juiced 2. Dat spijt me dan. Gelukkig zit er een THQ-boekje bij deze PU, daarin staat wél info waar je wat aan hebt.

HALEN ALS

CONCLUSIE

Juiced 2 is een game die niets fout doet, maar ook niets nieuws doet. We hebben het allemaal al eens beleefd.


MAARTEN

SCORE 75

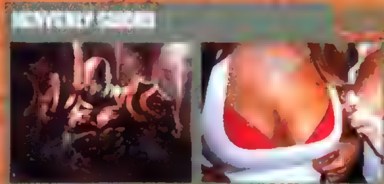
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
XBOX 360 / PS 3 / PS 2 / PC
JUICE GAMES / THQ
1 - 2 SPELERS (10 ONLINE)
12+



HEAVENLY SWORD

Jeroen was misschien een uurtje of vijf, zes in het testhok bezig. Dat konden we horen aan het wapengekletter. Daarna was het stil en stiefelde hij terug naar zijn bureau. Wat was er in die tussentijd gebeurd?





Daar zit je dan op de bank in het testhok, starend naar de credits die over het scherm rollen. Ik keek nog een keer op mijn horloge. "Het was toch echt maar zes uur geleden dat ik de game opstartte," zei ik tegen niemand in het bijzonder. Toch kon ik niet ontkennen dat ik me bijzonder goed vermaakt had.

VOORBIJ GESTREEFD

Heavenly Sword vertelt het verhaal over een clan die de bescherming van het Heavenly Sword op zich heeft genomen. Dit zwaard is volgens vertellingen uit de hemel afkomstig en heeft ooit het kwaad dat de wereld overheerste verslagen. Het zwaard heeft echter als neveneffect dat iedere stervename ling die het tracht te hanteren er langzaam door wordt verteerd om uiteindelijk te sterven. Desondanks zijn velen er naar op zoek, omdat het 'hemelse zwaard' de drager de macht geeft om over alles en iedereen te heersen.
De clan, waartoe ook hoofdpersoon Nariko behoort, wil voorkomen dat het zwaard in verkeerde handen valt. Makkelijk is dat niet; zeker niet als de machtige koning Bohan alles op alles zet om het zwaard in z'n bezit te krijgen, en met heel z'n leger jacht maakt op de dappere clan van Nariko. Toegegeven, het verhaal stelt niet zo heel veel voor, maar het is een prima setting voor een oosters getint hakfestijn.

HOUDINGEN

Heavenly Sword opent met een episch gevecht waarin Nariko, uitgerust met het Heavenly Sword, het opneemt tegen honderden vijanden. Het is een prachtig gezicht, maar deed me vooral denken aan het middelmatige N3.
Gelukkig is deze opening niet illustratief voor de rest van het avontuur. De gevechten zijn een stuk kleinschaliger opgezet en er is een battlesysteem dat meer diepgang heeft dan je in eerste instantie zou vermoeden.
Vorige maand heb ik al verteld dat Nariko drie verschillende houdingen aan kan nemen met het Heavenly Sword. Deze verschillende houdingen hebben niet alleen invloed op het zwaard zelf maar ook op de snelheid en kracht waarmee Nariko het vlijmscherpe wapen rond kan slingeren. Verder stellen de houdingen Nariko in staat om aanvallen van tegenstanders te pareren. Het hangt echter van de aanvallen af, welke houding Nariko aan dient te nemen.


Ging m'n vrouw thuis ook maar eens zo tekeer met stoffer en blik.

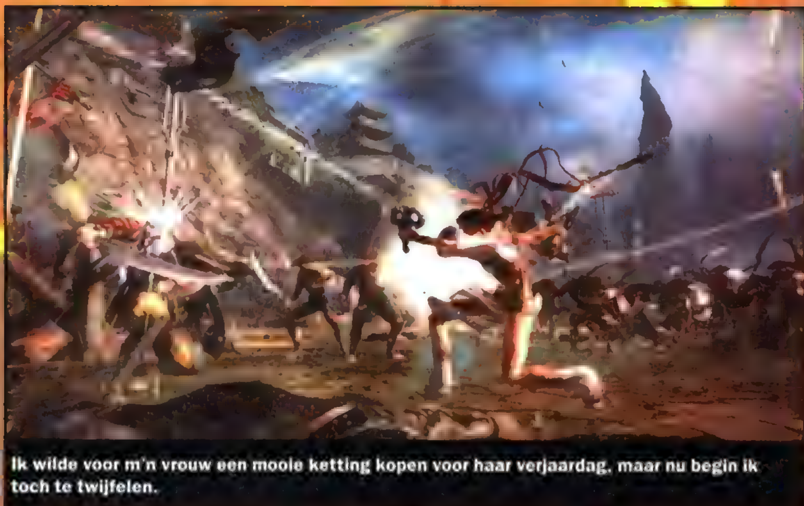
ACTEERPRESTATIES

De manier waarop Andy Serkis gestalte geeft aan de machtswellustige King Bohan is een genot om naar te kijken en te luisteren. Steeds wanneer Bohan ten tonele verschijnt, besef je wat voor een grote stempel Andy op deze titel drukt. Aan zijn acteerprestatie kunnen de overige acteurs, inclusief de roodharige heldin Nariko, niet tippen.
Ik moet hier gelijk een dringend advies bij geven: kijk/speel deze game niet in het Nederlands. Hoewel de teksten goed ingesproken zijn, missen ze elke kracht en overtuiging.


Andy Serkis tijdens de opnames van Heavenly Sword.

> "TOCH KAN DE SCHOONHEID VAN DE TITEL NIET VERBLOEMEN DAT ER ONDER AL DIE PRACHT EN PRAAL EEN VRIJ SIMPEL SPEL SCHUILGAAT."


Wanneer vrouwen bang zijn van heel veel mannen tegelijk, spreekt men ook wel over gangbang.


Ik wilde voor m'n vrouw een mooie ketting kopen voor haar verjaardag, maar nu begin ik toch te twijfelen.



JEROEN GAAT IN DE AANVAL

Een korte gloed om een tegenstander toont je welke houding voor Nariko het meest geschikt is om de aanval succesvol af te weren. Time je ook je tegenaanval goed, dan zal de roodharige heldin de vijand een oplawaai verkopen. Is je timing perfect dan zal deze tegenaanval zelfs dodelijk zijn.

EINDBAASGEVECHTEN

Tijdens het spelen werd duidelijk dat bovengenoemd gevechtssysteem op zich wel tof is, maar dat ontwijken (met je rechter stick) en aanvallen een stuk effectiever is. Daarbij zijn de 'normale' tegenstanders te gemakkelijk te verslaan.
Het beheersen van de juiste afweer en aanvalstechniek is echter wel van levensbelang bij de eindbaasgevechten. Alleen als je de technieken goed onder de knie hebt, zul je deze gevechten zonder al te veel kleerscheuren doorkomen.
Gedurende de gevechten zul je ook regelmatig te maken krijgen met zogenaamde Quick Time Events (QTE) waarbij een beroep wordt gedaan op je reactievermogen en snelheid. Zo'n QTE is een wezenlijk onderdeel van het eindbaasgevecht en er hangt dus veel af van jouw vaardigheid bij het indrukken van de juiste knoppen. Is je timing niet goed genoeg, dan faal je en kun je gedurende de gevechten jouw supermovebalk alleen weer opvullen door succesvolle combo's aan elkaar te rijgen.


Kijk eens wat vaker in de spiegel van de tandarts.

KAI

Heavenly Sword bestaat voor zo'n tachtig procent uit zwaardgevechten waarbij je Nariko bestuurt, de overige twintig procent van de tijd zul je Kai onder je hoede nemen.
Kai is een totaal ander personage dan Nariko en tijdens haar missies zul je dan ook een stuk behoedzamer te werk gaan. Kai is niet in staat om een zwaard te hanteren en gebruikt liever haar kruisboog om tegenstanders van een afstand onder vuur te nemen.
Het spelen met Kai is een aangename afwisseling op de zwaardgevechten van Nariko, die op den duur soms wat eentonig worden. Gelukkig heeft Nariko ook momenten dat ze het hemelse zwaard even wat rust gunt. Dan hanteert de dodelijke redhead een groot kanon om rijdende katapulten mee uit te schakelen.

SIMPEL

Ontwikkelaar Ninja Theory heeft alles geprobeerd om van Heavenly Sword een groots en meeslepend avontuur te maken. Vooral de wijze waarop de schitterend gechoreografeerde gevechten worden afgewisseld met andere spelelementen verdient alle lof.
Toch kan de schoonheid van de titel niet verbloemen dat er onder al die pracht en praal een vrij simpel spel schuilgaat. Gevechten zijn te simplistisch, puzzels zeer eenvoudig en de speelduur is wel aan de zeer korte kant.
In dat licht bezien, kan Heavenly Sword zich dan ook niet meten met grootheden in het genre als God of War of Ninja Gaiden.

HALEN ALS

- Je van korte games houdt die je graag nogmaals speelt.
- Je van heerlijke adventure games houdt die je een goed gevoel geven.
- Je graag naar mooie vrouwen kijkt.



AFTERTOUCH

De missies waarin je Kai door de gebieden loodst en met je pijl en boog tegenstanders onder vuur neemt, hebben een extraatje waarbij de SixAxis wordt gebruikt. Als je een pijl afvuurt en je houdt vervolgens de schietknop ingedrukt, dan zal de camera de pijl volgen. Door nu met je SixAxis te bewegen, bestuur je de pijl en leid je hem zo naar zijn doel. Het is even wennen maar eenmaal onder de knie zul je heel wat headshots maken. Deze zogenaamde aftertouch is ook toepaspaar wanneer Nariko een kanon bemant of een raket afvuurt.

CONCLUSIE

Heavenly Sword mag dan wel uitermate kort zijn, toch heb ik me er wel mee vermaakt. Het gevechtssysteem waar Heavenly Sword om wordt geroemd, komt helaas pas goed uit de verf wanneer je het avontuur opnieuw beleeft in de vrijgespeelde moeilijkere "Hel" stand.


JEROEN

SCORE 72

Na een uurtje of zes kom je de credits tegen.

HEAVENLY SWORD
NINJA THEORY / SCEB
1 SPELER
OUT NOW
16+



FutureZone

Uw Videogamespecialist
Meer dan 5000 artikelen online te bestellen en klaar om te verzenden binnen de Benelux!

www.Futurezone.nl



Amsterdamstraat 89	Hoogstraat 1025
2711 ED Zoetermeer	3011 PM Rotterdam
079-3436610	010-4049908
fz3@futurezone.nl	fz2@futurezone.nl



GAMEPLAYER

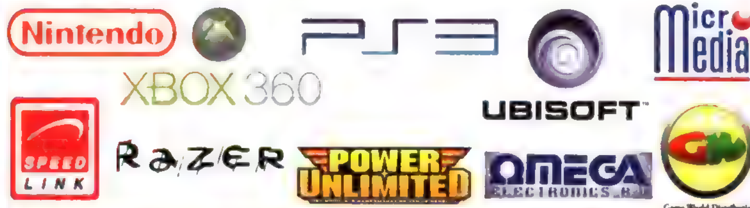


GAMEPLAYER
Korte Tiendeweg 14
2801 JT Gouda
0182 686902
www.gameplayer.nl
info@gameplayer.nl

Inruil en verkoop van spelcomputers en spellen tevens grote collectie Retro!



Gameplayer bedankt de onderstaande bedrijven voor hun medewerking aan het 1 jarig bestaan van Gameplayer in Gouda...



WWW.NEDGAME.NL

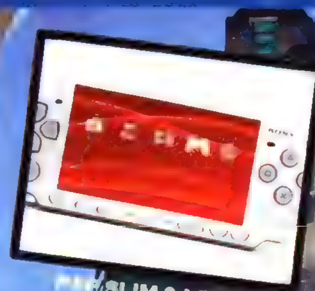
AL RUIM 10 JAAR DE VIDEOGAME SPECIAALZAAK VAN NEDERLAND !!


HEAVENLY SWORD
PS3 € 59,99

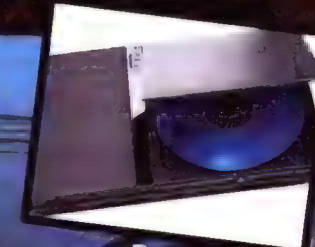

RATCHET TOOLS OF DESTRUCTION (23-10)
PS3 € 64,99


THE EYE OF JUDGEMENT
+ CAMERA (26-10)
PS3 € 89,99


ROGUE GALAXY
PS2 € 49,99


PSP SLIM & LITE
€ 165,-


PLAYSTATION 3
+ 2 GAMES
+ 2 CONTROLLERS
€ 595,-


PSTWO
+ 2 CONTROLLERS
+ MEMORY CARD
€ 145,-

BESTEL NU 1 VAN DEZE SONY PRODUCTEN EN MAAK KANS OP 250 EURO AAN GAMES NAAR KEUZE !!
KIJK VOOR MEER DEELNEMENDE TITELS OP ONZE WEBSITE
ACTIE LOOPT T/M 25 OCTOBER, WINNAAR ZAL WORDEN BEKENDGEMAAKT IN ONZE NIEUWSBRIEF

BEZOEK OOK ONZE WINKELS

AMERSFOORT	ARNHEMSESTRAAT 7A
APELDOORN	HOOFDSTRAAT 146
GRONINGEN	SPILSLUIZEN 4

GAMEPLAY 07 GROTER DAN OOIT



Wat een heerlijke pr-slogan: "Groter dan ooit". Maar op slogans moet je nooit vertrouwen. Dat leren we je altijd in de PU. Vandaar dat mede-organisator J.J. op deze pagina mag uitleggen waar die 'grootsheid' dan uit blijkt.



J.J.

Het worden weer drukke maanden voor ons. Een event organiseren is een lastige klus, maar een game-event organiseren gaat daar nog eens dik overheen. Want je weet nooit wat er komt. Op het laatste moment kunnen games onverwacht uitgesteld worden en kan de insteek van een stand helemaal in het water vallen.
Pas rond deze tijd kunnen we zo'n beetje melden wat je gaat zien en spelen op Gameplay 07, en wees gerust; het aanbod is het wachten meer dan waard geweest.

DIARREE AAN TRIPLE A

Zoals je al uit onze E3 en Leipzig specials kon opmaken, gaan we als gamers hele vette maanden tegemoet. Er komt straks een diarree aan Triple A games uit, dat wil je niet weten. En jouw portemonnee is niet oneindig gevuld. Je zult dus keuzes moeten maken.
Gameplay 07 is daar dé plek voor. Het overgrote deel van de toppers die straks uitkomen, staat voor je klaar in Utrecht. Immers, alle grote jongens zoals Sony, Microsoft, Nintendo, EA, Ubisoft, Activision en Sega hebben gezegd aanwezig te zullen zijn. En dus kunnen we er 99% zeker vanuit gaan (enig voorbehoud is altijd noodzakelijk) dat je straks gaat spelen met:
Halo 3, Assassin's Creed, Super Mario Galaxy, Crysis, Gears of War (PC), Ratchet & Clank Future, Brothers in Arms: Hell's Highway, Call of Duty 4, Need for Speed ProStreet, Mass Effect, Unreal Tournament 3, BlackSite: Area 51, Viva Piñata: Party Animals, Project Gotham Racing 4, Army of Two, Uncharted: Drake's Fortune, FIFA 08, Haze, Tony Hawk's Proving Ground en vele andere.
Als dat al niet genoeg reden is om een kaartje te halen, dan weet ik het ook niet meer. Dit is echt de dikste line-up in de geschiedenis van Gameplay.

OPENINGSTIJDEN
VRIJDAG:
12.00 TOT 19.00 UUR

ZATERDAG:
10.00 TOT 17.00 UUR

ZONDAG:
10.00 TOT 17.00 UUR

KAARTEN KOOP JE BIJ
FREE RECORD SHOP
TICKETBOX
GAMEPLAY.NL

DAGKAART VRIJDAG, ZATERDAG OF ZONDAG: 15.00 EURO

WEEKENDKAART ZATERDAG & ZONDAG 24.50 EURO

"GROTER DAN OOIT" IS GEEN NEPPE PR-SLOGAN. HET DEKT DE LADING EN DAT ZULLEN WE OP 23, 24 EN 25 NOVEMBER BEWIJZEN."

VAN 12.000 NAAR 20.000 M2

Maar de grootsheid komt ook terug in andere zaken. Zo gaan we van 12.000 m2 naar 20.000 m2. We zitten niet meer achterin de Jaarbeurs, maar helemaal vooraan. Eindelijk krijgt de PC de positie waar het recht op heeft omdat er meer PC's dan ooit zullen draaien.
Het podium wordt het grootste games-podium dat ooit in Nederland gestaan heeft. En iedereen die de Nationale Finale van de WCG heeft gezien, weet waar we dan op doelen.
De PU-stand wordt groter dan vorig jaar en we plaatsen er meer babes in. We zijn bezig met een paar van de grootste namen uit de eSports. We gaan de grootste goodiehunts ooit houden op het podium. Er hebben zich dit jaar weer meer winkels aangemeld om games en hardware (primeur) te verkopen en dus komt er eindelijk een soort van gamemarkt. En zo kan ik nog wel even doorgaan.
Ik zou zeggen, kom langs in Utrecht, en je zult concluderen dat ik niet overdreven heb.



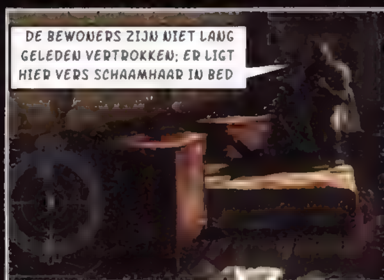
ALLE INFO OVER GAMEPLAY 07 VIND JE OP
WWW.GAMEPLAY.NL

MEDAL OF HONOR:

MAARTEN SPRINGT ER BOVENOP

De Duitsers komen! Ja, alweer! Maar geen nood; de redding is nabij! Maarten houdt ze wel tegen met z'n paratrooper vriendjes in Medal of Honor Airborne.

Laat ik gelijk maar met de deur in huis vallen: Medal of Honor Airborne is de beste Medal of Honor sinds tijden! Dat is ook weer niet zo heel moeilijk, want de serie is in het verleden op alle mogelijke fronten ingehaald door het veel inventievere team van de Call of Duty reeks.
EA lijkt dat eindelijk recht te gaan zetten, mede geholpen door het feit dat Call of Duty zich uit de "WOII-business" heeft teruggetrokken.



DE SPRONG

Het meest in het oog springende punt van Airborne is dat elke missie start met een parachutesprong.
Je begint namelijk niet zoals bij de meeste shooters in dit genre op een vast punt waarna je de lineaire gameplay volgt zodat elke volgende keer dat je de game speelt net zo voorspelbaar is als een reading van Char.
Bij Airborne bepaal jij (Boyd Travers, soldaat van de 82ste airborne divisie) zelf waar je met je zware bepakking gaat landen. Het leuke daarvan is dat je echt op elke plek terecht kan komen, en dat heeft weer gevolgen voor het verloop en de volgorde van de missies die je voorgeschoteld krijgt.
Landen kun je op de aangegeven plaatsen die met gekleurde rook gemarkeerd zijn, maar je kunt ook eigenwijs zijn en besluiten dat je midden in de Duitse linies start. Niet echt verstandig, maar het kán! Dit tactische en vernieuwende stukje gameplay heeft grote invloed op de rest van de game. Je speelt de vijf authentieke verhalen namelijk als paratrooper, en of je nu Operation Husky, Market Garden of Operation Avalanche speelt; je begint dus met springen, en dat geeft de game een enorme dynamiek.
Het verrassingseffect is bijvoorbeeld groot als je landt op een door Duitsers bezet gebouw, en je die moffen ineens van bovenaf bekogelt met granaten en een lading lood als toegift.
De slimste keus is echter om niet gelijk de confrontatie aan te gaan maar eerst je maatjes op te zoeken.

ARCADE

Het moment van de grond raken is echt stoer. Niet realistisch (normaal kost het je een vijftal minuten om je van je ballast te ontdoen) maar geen gamer wil vijf minuten staan kijken terwijl je van alle kanten beschoten wordt.
Sowieso is en blijft MoHA een arcade game. Het zou ook geen al te boeiende gameplay opleveren als je bij iedere actie negentig procent van de tijd schuilt tussen het helmgras of ineengedoken achter een bergje puin je panty zit vol te schijten terwijl je oren piepen van alle bommen die om je heen ontploffen. Als je die elementen dieper uitgewerkt wilt zien, ben je bij Airborne aan het verkeerde adres.
Toch voel je de spanning na het landen. Je moet je als een razende oriënteren in de totale chaos en, zoals eerder aangegeven, op zoek gaan naar je buddies. Vanaf het moment dat je je collega's gevonden hebt, begint de eigenlijke missie en schakel je langzamerhand weer

"OMDAT JE MET JE PARACHUTE OVERAL KUNT LANDEN, KRIJGT DE GAME EEN ENORME DYNAMIEK."

MULTIPLAYER

De multiplayer mode speel je team-based. Geen onderlinge patserij dus maar als een eenheid opereren.
Het gevecht gaat logischerwijs tussen de Amerikaanse Airborne troepen en de Axis forces, bestaande uit Duitse soldaten of Italiaanse pannenkoeken.
Het leuke van de Allies is dat je gebruik kunt maken van het parachutespringen. Iets wat de Duitsers en de Italianen natuurlijk niet kunnen, want die rakkers zijn al aanwezig op de battlegrounds!
Normaal gesproken begint een online match altijd hetzelfde qua verdeling, maar vanwege het paratroopers element is in MoHA ook elke online game anders. Want waar zijn die verdammte para's deze keer geland?





WEAPON UPGRADES

Naarmate je meet gebruik maakt van een bepaalde gun, zul je merken dat het desbetreffende schietertje steeds sterker wordt. Je krijgt namelijk te maken met upgrades.
Wil je ze voor elk wapen binnenhalen, dan zul je ook alle wapens moeten gebruiken en dat gaat je vast niet in één keer uitspelen lukken.



AIRBORNE



over naar de bekende - meer lineaire - gameplay.
Doe je de missie over, dan beleef je hetzelfde verhaal maar dan in een andere volgorde. Een pluspunt voor als je de game een tijdje later besluit nog een keer spelen.

SLIMME DUITSERS?

EA beweert dat de A.I. in deze 'free roaming' FPS van zowel je tegenstanders als je divisie is ingesteld op het hele bepaal-zelf-waar-je-begint principe. Dat ze reageren op de sprong en het punt waar je landt, maar eerlijk gezegd heb ik daar niet heel veel van gemerkt.





Ten eerste is het na de landing niet echt free roaming meer, want je team staat gewoon te wachten op de locatie waar je naartoe dient te gaan. Bovendien maken die Duitse bratwursten de hele tijd hetzelfde loopje en ogen ze beslist niet intelligenter dan voorheen. Ze laten zich als makke schapen neermaaien; alleen in het gooien van granaten zijn ze ware meesters.

IN YER FACE!

Tot slot wil ik jullie de volgende belevenis niet onthouden, want dat Airborne een game is vol toffe actie werd mooi geïllustreerd door wat ik meemaakte tijdens een van m'n eerste droppings. Toen ik nog geen tien seconden aan de grond was, werd er een granaat naar me gegooid. Met de groene knop op de Xbox controller schopte ik de granaat terug naar waar hij vandaan kwam, waarna hij recht in het smoelwerk van een Duitse soldaat tot ontploffing kwam. De In Yer Face! achievement was behaald en ik betrapte me erop dat ik als vanzelf hardop een heel gemeen lachje liet horen!

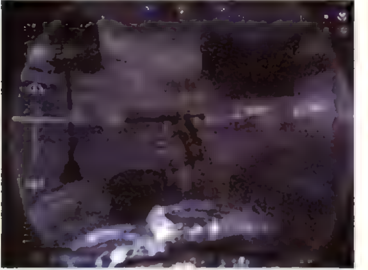


HALEN ALS

- Je maar geen genoeg kunt krijgen van WOII shooters.
- Parachutespringen je tof lijkt, maar je te schijterig bent om het echt te proberen.
- Je benieuwd bent naar de nieuwe weg die MoHA ingeslagen is.

SNIPEREN

Duitsers snipen is echt te cool in Airborne. Zo "voel" je je ademhaling middels het constant bewegende, ingezoomde blikveld. Bovendien bewegen die Duitsers ook nog eens de hele tijd (volgens standaard ingestudeerde patronen).
Nee, sniperen is in MoHA niet zo makkelijk als in de meeste games, maar de beloning bij een succesvolle kill is dan ook niet te versmaden. Als je bijvoorbeeld snel inzoomt, gelijk schiet en vervolgens een headshot maakt, dan word je beloond met een fraaie medaille.



CONCLUSIE

Medal of Honor Airborne is de beste MoH sinds tijden. Misschien wel de beste WOII shooter van het jaar, maar dat kunnen we pas zeggen als we Ubisoft's Brothers in Arms: Hell's Highway gespeeld hebben.



SCORE **76**

Een dag of twee en de singleplayer mode heb je uit. Dan begint de online pret pas.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS
XBOX 360 / PS3 / PC
1 - 12 SPELERS
XBOX 360 / PC: OUT NOW, PS3: NNB
12+



FRESHLY-PICKED: TINGLE'S ROSY RUPEELAND

UNIEK: JAN SMIJT GELD IN DE PLOMP!

"Voor de groengemutste Tingle draait alles om geld", lazen wij in het persbericht dat bij Tingle's Rosy Rupeeland zat. Tja, dat betekent dat deze DS game maar door één redacteur gereviewed kan worden...

Ed is een sluwe en slimme rakker. Hij heeft het goed voor elkaar. De nestor van de redactie is al jaren ongeslagen kartkampioen, grist de meest exotische perstrips (Dubai, Korea) voor de neus van de snotneuzen weg en heeft een salaris waar menig bankdirecteur jaloers op is. Natuurlijk heeft Ed het af en toe ook zwaar. Vooral wanneer de baklappen van de redactie zijn deadlines weer eens met voeten treden. Maar altijd is Ed's wraak zoet. Zo heeft Ed rond redactieleden zorgvuldig stigma's weten op te bouwen en die worden ieder jaar erger uitvergroot.

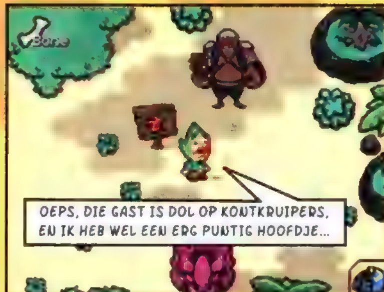
GEHAAID

Als alles zou kloppen wat in de PU over mij is geschreven (veel is overigens wel waar), zou ik inmiddels een fortuin bij elkaar hebben vergaard dat kan wedijveren met dat van Dagobert Duck. Wel, ik kan je zeggen: ik wou dat het waar was. Ik hou inderdaad van mooie spulletjes en verdien een leuk zakcentje, maar zo erg als onze Ed mij af en toe afschildert in zijn rubriekjes... het neigt naar demoniseren.
Nee, dan de hoofdrolspeler in Tingle's Rosy Rupeeland, dat is me pas een gehaaide geldverdiener. Ik kan nog heel wat van deze groengemutste gast leren!

IN DE PLOMP!

Het nog naamloze hoofdpersonage zit op een goede dag in zijn huisje als hij door een koddige God veranderd wordt in Tingle, compleet met te strak groen pakje (wat heeft Nintendo toch met strakke, groene maillots?). Zijn taak: zoveel mogelijk fortuin bij elkaar verdienen en dat vervolgens in de plomp gooien. Wat??? Geld in de plomp gooien??? Zijn ze in Japan nu helemaal gek geworden? Jawel, want alleen door alle verdiende rupees in een magisch meer te keilen, krijgt Tingle toegang tot het paradijs, oftewel Rupeeland.

> "ECHT ALLES DRAAIT OM LOOT, PECUNIA, PEGELS EN DOEKOE IN DIT AVONTUUR."





ONDERHANDELEN

Tingle is voor Zelda liefhebbers geen onbekende, het mannetje dook al vaker op in bijrolletjes en hielp Link menig keer op weg tijdens zijn avonturen... tenminste als er betaald werd. Er moest flink gedokt worden voor Tingle's advies of voor zijn diensten als kaartenmaker in The Wind Waker.
De gameplay van dit DS spel heeft dan ook wel wat weg van de Zelda games. Zo moet je opdrachten doen voor mensen, kerkers verkennen en plattegronden tekenen, en dat allemaal om Rupees te verdienen. Het 'geld verdien' aspect gaat nog verder want later zal er onderhandeld moeten worden met personages over info en voorwerpen. Koehandel op de markt is er niets bij, en ik was dan ook flink aan het handjeklappen, ritselen en dealen. Dit onderhandelen is erg komisch gedaan. Stel je je te vrekkig op dan worden je onderhandelaars boos en ben je veel verder van huis. Maar je wilt als echte geldwolf natuurlijk ook niet te veel betalen. Het onderhandelen is dus een beetje gokken en dat houdt de boel spannend.



KOPEN, VERKOPEN

Ook je kennis van kaarten komt opnieuw van pas. Zo mag je menig plattegrond tekenen om harde valuta te verdienen. Dit doe je met de stylus op het touchscreen en dat werkt prima. Maar je kunt ook gevonden items verkopen, items kopen en dan weer doorverkopen, mixjes maken van voorwerpen die je vindt en nieuwe recepten aan de man brengen. Daarnaast is er ook simpele combat met gekke wezentjes waarbij je in een stofwolkje tijdens het vechten met je stylus moet tikken.
Gelukkig kun je ook bodyguards inhuren, alleen kost je dat weer geld. Ja, echt alles draait om loot, pecunia, pegels en doekoe in dit avontuur.



Nee ik pas effe. Kom op zeg, die snol staat nog na te druppelen van nummer 182!

ZELDA VIBE

Door de in de tekst beschreven spelelementen krijg je misschien de indruk dat de game volledig bestaat uit een soort van adventure-achtige minigames. Vergeet echter niet dat elementen als het rennen van kerkers zeker de typische Nintendo magie kennen die Zelda games ook hebben.

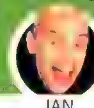


HALEN ALS



CONCLUSIE

Tingle is een even vreemd als vermakelijk spel (ook door de grafische stijl) dat door de trouwe Nintendo fan, maar ook door de Koning Midassen, Dagobert Ducks en Scrooges van deze wereld zeker op waarde geschat zal worden...


JAN

SCORE **79**

Time is money, en in dat opzicht biedt Tingle zeker waar voor z'n geld.

FRESHLY PICKED: TINGLE'S ROSY RUPEELAND
DS
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
3+



POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Het zou zo mooi zijn: een avontuur van de kwaliteit en omvang van de handheld-Pokémon-RPG's, maar dan in volledig 3D op tv te beleven. Maar zolang Nintendo blijft scoren met haastklussen als Battle Revolution zal het wel bij dromen blijven. Jurjen legt uit waarom dit spel tekort schiet.

In de ideale wereld ging elk exemplaar van Pokémon Diamond of Pearl (de Pokémon-RPG's voor de DS) vergezeld van het Wii-schijfje waar ik het in deze review over wil hebben. Die dingen horen namelijk bij elkaar.
In het DS-spel kun je op avontuur gaan en Pokémon vangen. Via draadloze communicatie kun je de verzamelde Pokémon naar de tien arena's van het Wii-spel sturen, zodat je ze in fraaie 3D-beelden kunt laten deelnemen aan kampioenschappen.
Voordat ik het grote probleem van dit spel benoem wil ik nog wel even benadrukken dat de combinatie van het DS-spel en het Wii-spel een dikke hit is in huize Tiersma. Dat daar niet aan getwijfeld wordt.


Typisch zo'n Pokémon die een meisje (of Jurjen) zou kiezen.


Wij kwamen ook behoorlijk verbrand terug van vakantie. Maar het kan altijd erger, blijkbaar.

NATUURLIJK

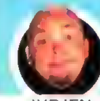
De mogelijkheid om je Pokémon op tv te laten strijden motiveert enorm. Bijvoorbeeld om je beestjes in het DS-spel nog een paar leveltjes verder te trainen of op zoek te gaan naar een sterke Pokémon die zowel Elektrische als Gras-aanvallen kan uitvoeren.
En natuurlijk is het prachtig om die kleine pixelbeestjes van de DS in volle 3D-glorie hun speciale moves te laten uitvoeren op het grote scherm van je tv. En natuurlijk maak je al die keuzes heel gemakkelijk door te wijzen met de Wii-afstandsbediening. Het voelt heel, eh, natuurlijk.

VERVELEND

Het grote probleem van dit Wii-spel is dat het meer een extra is die bij een spel hoort dan dat het aanvoelt als een compleet, op zichzelfstaand spel. Zonder het bijbehorende DS-spel kun je nog wel wat hannesen met 'Rental Pokémon', maar dat voelt allemaal een beetje zinloos. Ook is dit keer geen adventure of verzameling minigames toegevoegd.
Er is wel de mogelijkheid om online tegen vrienden te spelen, maar dit is alleen mogelijk met die gebruiksonvriendelijke vriendcodes.
Zo vol en compleet als de DS-spellen zijn, zo leeg en 'onaf' voelt het spel voor de Wii.

CONCLUSIE

Dit is een musthave voor elke bezitter van het DS-spel, maar tegelijkertijd de kostprijs niet waard. Ik hoop deze paradoxale situatie met een score van vijftig het beste uit te drukken.


JURJEN

SCORE **50**

Het spel motiveert vooral om meer tijd in de DS-versies te steken.

POKÉMON BATTLE REVOLUTION
Wii
GENIUS SORORITY/NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OKTOBER 2007
3+



WORMS OPEN WARFARE 2

Kennen jullie die reclame van die tweedehands Mario waarbij alles, maar dan ook echt alles fout gaat? Het idee erachter, dat vroeger lang niet alles verkeerd was, is duidelijk zichtbaar. Maarten is het daar helemaal mee eens en schoof Worms Open Warfare 2 dan ook hoopvol in z'n PSP.

Het voelt nog aan als de dag van gisteren. In het jaar dat Ajax de Champions League won, speelde ik op mijn eerste PC de game Worms. Wat een machtig spelletje was dat. Compleet gestoorde wormpjes die elkaar afmaakten. Met die idiote stemmetjes en wereldvreemde geluidjes... Het was hilarisch!
Ik heb me er hele dagen mee vermaakt met m'n vrienden terwijl we het toetsenbord ongeduldig bij elkaar uit de klauwen gristen omdat de beurt niet snel genoeg doorgegeven werd. Ik weet het, ik klink nu als een oude lul, maar het is al ruim twaalf jaar geleden. Ik had m'n zwemdiploma nog maar net! Kun je nagaan!

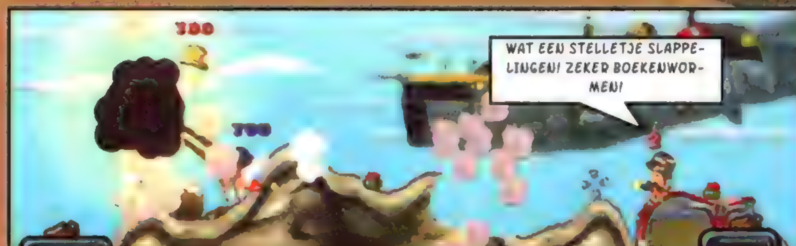
SIMPEL IS GOED

In de jaren daarna ben ik meerdere malen behoorlijk teleurgesteld in wat Team 17 me voorschotelde. Dat het übersimpele spelletje een 3D wereld kreeg, was zo mogelijk een nog slechtere beslissing dan die van Real Madrid om dertien miljoen euro neer te leggen voor ene Royston Drenthe.
Dat de PSP versie van de game net als Open Warfare 1 weer teruggrijpt naar 2D gameplay is dan ook het beste wat de serie overkomen is. Soms moet simpel gewoon simpel blijven.

NET ALS VROEGER

Gelukkig is Worms Open Warfare 2 ook qua gameplay lekker simpel gebleven. Het oeroude principe van verschillende wormenteams die tegen elkaar strijden is van vertrouwd niveau, net als die meesterlijke Hongaarse, Russische en Britse stemmetjes.
En ook nu weer beschikken de oorlogszuchtige wezentjes over een bruut arsenaal aan wapens. Denk aan rocketlaunchers, shotguns, dynamietstaven en luchtbommen, maar ook parachutes, jetpacks en teleports. Genoeg om al je dodelijke creativiteit in kwijt te kunnen.
Nieuw zijn enkele puzzelonderdelen, maar het gaat natuurlijk om de klassieke deathmatch die je multiplayer tegen elkaar speelt. Da's gewoon het leukste. Net als vroeger.





CONCLUSIE

De Worms OW2 gameplay voelt als een tripje terug in de tijd, en daar is in dit geval niks mis mee.


MAARTEN

SCORE **70**

Een 2D Worms is tijdloos. Het fenomeen is niet voor niets op Xbox Live uitgebracht.

WORMS OPEN WARFARE 2
PSP / DS
TEAM 17 / THQ
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
7+



VECHTEN EN GAMEN
HOE IS HET OM WERKELIJK

Videogames draaien meestal om conflicten. En het ultieme conflict is natuurlijk een oorlog. Niet zo gek dus, dat we hier op de redactie met grote regelmaat en veel plezier oorlogsspellen spelen. Maar hoe is het om werkelijk onder vuur te liggen?
We spraken met de Nederlandse soldaten (en PU-lezers) Jacco, Oscar, Matthijs en Arvid over het wel en wee op kamp Hadrian in de Afghaanse provincie Uruzgan.

Spellen als Medal of Honor en Call of Duty zijn strak geregisseerd. Het zijn net van die ritjes door een spookhuis, waarbij op vaste punten rammelende skeletten tevoorschijn springen.
Als speler zit je constant op het puntje van je stoel en beleef je het ene spannende moment na het andere.
De werkelijkheid is wel anders, merkten we tijdens gesprekken met vier Nederlandse militairen (stuk voor stuk fanatieke gamers en lezers van dit blad) die voor de wederopbouwmissie een tijd in Afghanistan verblijven.
Wat doen ze daar en wat doet het met ze?

HET KAMP

"Je moet het kamp zien als een hoop containers met daken," vertelt Oscar. "Bijna alles is hier op die manier gebouwd. De slaapvertrekken zijn allemaal ook gepantserd, net als de eetzaal en de kantoren."
"Dit is een vrij klein kamp," vult Jacco hem aan, "en daarom zijn er niet zoveel voorzieningen. Maar verder zijn er alleen voordelen. Je kent bijna iedereen, niets is ver lopen en de sfeer is over het algemeen gezelliger. Het is ook niet primitief. We hebben douches, in de zogenaamde natte fabs, en airco in de slaapcontainers. Er worden vaak speciale avondjes georganiseerd zoals een pokeravond of een tafelvoetbaltoernooi. Verder is het eten goed. Tenminste, meestal... Soms... Ach, er is tenminste hagelslag."
Jacco vindt het heel bijzonder om in Afghanistan te zijn.
"Je ziet hier dingen die je anders alleen in boeken leest of in films ziet. De mensen en de omgeving zijn hier zo anders dan in Nederland. De eerste weken probeer je alles zo goed mogelijk in je op te nemen. Daarna begin je te zien dat de mensen hier niet eens zoveel verschillen met de mensen thuis. Hoewel ze er een paar gebruiken op na houden waar je in Nederland toch behoorlijk scheef naar zou kijken, hoe open minded je ook bent. Die cultuurverschillen, die zijn het moeilijkste om aan te wennen en tegelijk het interessantst om mee te maken."


Tja, als je geen aansteker hebt meegebracht, rest je niets anders dan te wachten tot het vuren begint.

"EEN BEETJE ONS WERK MEE NAAR HUIS NEMEN IS HET WEL, MAAR DAT MAAKT HET NIET MINDER LEUK."

BEVOLKING

De Nederlandse militairen gaan regelmatig van de basis af. Om patrouilles te rijden maar ook om contact te maken met de bevolking.

ARVID

Leeftijd: 25
Functie/rang: Schutter Lamge Afstand / Korporaal der eerste klasse
Favoriete game: Ik heb niet echt een favoriet, ik hou van verschillende soorten games
Waar game je het liefste op: Nu nog een PS2 (als ik thuis ben de PS3).
Wat mis je het meeste van thuis: Wat niet?



Daarbij gaat het om inlichtingen inwinnen maar ook om te polsen hoe het ervoor staat met diverse projecten. Zoals het opknappen van scholen en het installeren van waterputten. Jacco is bijna iedere dag buiten de poort te vinden en heeft dan ook veel contact met de bevolking.
"Over het algemeen zijn de Afghanen wel blij met ons, maar volgens mij alleen omdat we dingen weggeven. Over een tijdje zullen ze wel doorhebben dat we hier zijn om te helpen, maar na al die oorlogen en buitenlandse bezetters vertrouwen de Afghanen mensen niet zo makkelijk. De meeste mensen kiezen er simpelweg voor om de sterkste te steunen, het maakt ze dan niet uit of dat de ISAF (International Security Assistance Force) is of de Taliban.
Maar ik merk wel dat we vooruitgang boeken. We worden bijna nooit meer

IN AFGHANISTAN ONDER VUUR TE LIGGEN?

voor Amerikanen aangezien (hoewel ik laatst door een oude vent voor Rus ben uitgemaakt).

NEDERLANDERS

"Nederlanders hebben in het buitenland vaak de reputatie om zuinig te zijn, maar hier gelden we juist als vrijgevig. Zodra ze horen dat de Hollanders komen, staan er in no-time mensen om je heen die dingen van je willen hebben. Het zijn vooral kinderen die eindeloos om pennen, schriften, water en eten vragen. Als je ze wat geeft, moet je uitkijken dat ze er niet gelijk met de rest van je spullen vandoor gaan.
Staan er twintig kinderen voor je om een pen te schreeuwen, dan staat er vaak één achter je, om je broekzakken te legen.
Maar als je die boefjes in het gareel houdt, wat woordjes Pashtuun (het lokale dialect) spreekt, en wat doit met de kinderen, zien de mensen je graag komen. Je praat natuurlijk alleen met de mannen, want de vrouwen blijven binnenshuis. Maar als je goedemorgen in hun eigen taal zegt krijg je meestal wel een glimlach en een groet terug.
Het blijft alleen wennen aan de andere gebruiken hier.

AARDIG DOEN IS VOOR MIETJES

"Vaak denk je dat mensen problemen komen maken, maar dan willen ze alleen maar gedag zeggen. Dat komt door de manier waarop mensen hier met elkaar omgaan. Die Afghanen zijn spijkerhard. Met 7 messteken of een schotwond van een AK lopen ze rustig 10 km naar onze hulppost toe. Daarom word je hier zelden met open armen of een glimlach ontvangen. Aardig doen is voor mietjes."
Matthijs is chauffeur en dus vrijwel dagelijks buiten de poort om mee te gaan met patrouille.
"Als ik geen base-wacht heb, ben ik iedere dag wel aan het rijden, voornamelijk voor patrouilles. Tijdens die patrouilles gaan de mannen van het PRT (provinciaal reconstructie team) praten met de bevolking.
Gelukkig is de bevolking ons hier goed gezind en doen ze weinig rare dingen. Ze weten inmiddels wie wij zijn en wat wij (kunnen) doen voor hen.
Alleen de kinderen kunnen behoorlijk irritant zijn. Die zeuren namelijk constant om pennen en eten, ze zitten echt overal aan. Als je even niet goed genoeg oplet ben je dus zo wat kwijt."


We hebben toch liever een koekje bij de koffie.

ZELFMOORDAANSLAG

Op het moment dat de mannen zich buiten de poort van Kamp Hadrian begeven, loopt men natuurlijk bepaalde risico's. Gelukkig zijn alle jongens die meewerkten aan dit interview ondertussen weer veilig thuisgekomen. Maar terwijl ze in Afghanistan zaten zijn wel enkele slachtoffers gevallen.

> "DE MEESTE MENSEN HIER GAMEN OP HUN LAPTOP, MAAR JE ZIET OOK VEEL PSP'S. WEL LOGISCH NATUURLIJK, DAT ZIJN DINGEN DIE JE MAKKELIJK MEE KUNT NEMEN."

Bij een zelfmoordaanslag raakten zes militairen gewond en overleed eerste Luitenant Tom Krist aan zijn verwondingen.
De dood van Tom hakte er op Kamp Hadrian flink in. Juist omdat het zo'n klein kamp is, en iedereen elkaar kent.
Tijdens de patrouilles die volgden gingen de mannen ook een stuk voorzichtiger te werk. De militairen liepen niet langer zonder helm, en belangstellende Afghanen werden op gepaste afstand gehouden.
Een paar weken vóór de fatale aanslag begon het aardig te rommelen in de omgeving van het kamp en stuitten Jacco en zijn maatje Arvid op een hinderlaag.

HINDERLAAG

"Het was al drie en een halve maand erg rustig in ons gebied en ineens komen er tracers (lichtspoormunitie) langs vliegen," zegt Jacco. "Ik dacht heel even dat iemand van ons zijn wapen aan het testen was, maar toen drong het tot me door dat de tracers ónze kant op kwamen. De adrenaline schoot gelijk uit m'n oren.
Contact roepen, positie van de vijand bepalen en vuur uitbrengen. Met mijn Minimi (lichte mitrailleur) nam ik de tent waar de tracers vandaan kwamen onder vuur.
De Taliban gebruikt wel vaker huizen en tenten voor hinderlagen. Ze dwingen dan de bewoners te doen alsof er niets aan de hand is. Werken ze niet mee dan worden ze zonder pardon vermoord.
Het voertuig dat achter ons reed, een MB (open voertuig, soort Jeep) werd bijna geraakt. Ik zag de tracers rakelings langs de motorkap en


Zo voorkom je dat je kamp wordt platgegooid.


JACCO

Leeftijd: 25
Functie/rang: Schutter Lange Afstand / KPL1
Favoriete game: Offline - Oblivion, online - Battlefield 2142
Waar game je het liefste op: PC
Wat mis je het meeste van thuis: Familie en vrienden


Uit dit beeld wordt duidelijk dat gamen en PU-lezen juist geweld voorkómt.

de boordschutter vliegen. Andere sloegen een paar meter ernaast in de grond.
Ook vanachter een kudde schapen naast een tweede tent, en van een heuvel erachter werd op ons gevuurd.
Het vuur vanuit de eerste tent was gestopt. De schutter was uitgeschakeld of anders in dekking gedwongen.
Ik heb eerst de schutters op de heuvel nog bestookt, maar vuurde daarna op de schutter bij de schapen, omdat deze gericht op het voertuig waar ik in zat begon te schieten. Na een tijdje vuurde de schapen-schutter niet meer terug, dus die was ook uitgeschakeld of weggekropen.
De boordschutter van ons voertuig moest in de rijrichting blijven kijken, maar de boordschutters op de andere voertuigen concentreerden hun vuur op de heuvel achter ons. Toen we die heuvel onder vuur namen, kozen ook de twee schutters daar het hazenpad."

APACHES

"Dit alles duurde nog geen drie minuten, maar het leek wel een uur. Ik had oordoppen in, maar het leek wel of onze wapens helemaal geen lawaai maakten. Totdat onze .50 (zware mitrailleur) de spotters op de heuvel voor ons onder vuur nam.
We bleven doorrijden, tot er mortierprojectielen om ons heen insloegen. Onze artilleriewaarnemer gaf razendsnel door waar de mortier zich bevond, zodat de Pantserhouwitser (pantservoertuig met zwaar kanon) op onze basis deze kon bestoken.
Na het uitwerkingsvuur van de houwitser stopte de mortier met vuren. Daarna werd het snel rustiger.
Toen onze Apaches (gevechtshelikopters) aankwamen hebben we alleen nog radioberichten onderschept waaruit bleek dat de Taliban 'm smeerde.
De Apaches hebben de Taliban nog achtervolgd en succesvol onder vuur genomen, daarna was het weer rustig. Alsof er niets was gebeurd.


Bij nader onderzoek bleek het geen geheim superwapen maar de zon te zijn.

De Afghaanse bevolking is wel wat gewend. Toen het vijf minuten stil bleef, kwamen ze gewoon weer naar buiten om water te halen en op het land te werken.
Toen zakte de adrenaline in mijn lijf ook een beetje, en kon ik het filmpje in m'n hoofd een paar keer terugkijken om te zien wat er nou eigenlijk gebeurd was."

ONTSPANNING

Bovenstaande verhaal is natuurlijk geen dagelijkse kost. Een aanval is zeldzaam en komt altijd onverwacht. Het kan drie maanden bijzonder rustig zijn en dan breekt ineens de pleuris uit.
Dat is wel even anders dan in die oorlogsgames, waarin je van constante actie kunt genieten, maar het



OSCAR

Leeftijd: 24
Functie/rang: Monteur Verbindingen / KPL1
Favoriete game: Thuis Battlefield 2142, hier Call of Duty 2
Waar game je het liefste op: PC
Wat mis je het meeste van thuis: Teveel om op te noemen


Aangezien het budget voor defensie niet toereikend was voor de aanschaf van enkele verrekijkers, moest het Nederlandse leger terugvallen op klassieke indianentechnieken.


Twintig jaar geleden speelden ze nog in de zandbak. Eigenlijk is er maar weinig veranderd.


Tijdens zo'n ritje doe je natuurlijk bergen indrukken op.

je maar weinig doet als de kogels om je oren vliegen.
Na zo'n dag volgt de debriefing, waarbij het hele voorval nog eens wordt doorgesproken. Wat is er gebeurd, hoe is er gehandeld, enzovoort.

als ik de slaap niet kan vatten. En gamen natuurlijk!"
Arvid: "Ik zit na het werk veel op mijn kamer om te gamen of te surfen op internet. Ik ga ook graag sporten. Er is ook een bar maar daar ben ik niet zo vaak."

kunnen ontdekken. De meeste mensen hier gamen op hun laptop, maar je ziet ook veel PSP's. Wel logisch natuurlijk, dat zijn dingen die je makkelijk mee kunt nemen. De populairste games op de PSP zijn SOCOM, Ace Combat en Tekken."
"Er wordt veelvuldig gegamed op het kamp," zegt ook Oscar. "Bijna alles wordt gespeeld op de laptop. De C&C-versies doen het hier erg goed, vooral tegen elkaar. Ikzelf ben nu bezig met Call of Duty 2. Thuis was ik daar nooit aan begonnen, want ik speel het liefst online-spellen. Maar daar is de verbinding hier te traag voor. Het internet hier is prima


Toen wij in dienst zaten moesten we onze bedden nog een beetje netjes opmaken.

geschikt voor email en MSN, of om een keer een site te bezoeken, maar dan houdt het wel op. Wel hebben we in de eetzaal een switch hangen waardoor we kunnen LAN-en."
"Meestal spelen we dan met zo'n vijf tot tien man," zegt Matthijs. "Nooit veel meer. Alle pelotons hebben hun eigen werkschema, dus heb je nooit allemaal tegelijk je vrije tijd. Het is dus moeilijk om mensen bij elkaar te krijgen voor een goed gevuld potje BF2142 of Delta Force. Een potje Generals of C&C 3 lukt vaak beter omdat dat met twee of drie man ook al leuk is."

THUIS

Inmiddels is iedereen weer veilig thuis om te genieten van een maandje vakantie. Waarin natuurlijk weer stevig wordt gegamed. Jacco, Oscar en Matthijs zijn bijvoorbeeld online buddies in Battlefield 2142. "Een beetje ons werk mee naar huis nemen is het wel, maar het is altijd erg leuk." Vertelt Jacco. "Als mensen in Battlefield 2142 spelers met 42nd voor de naam tegenkomen: dat zijn wij!"

"IK DACHT HEEL EVEN DAT IEMAND VAN ONS ZIJN WAPEN AAN HET TESTEN WAS, MAAR TOEN DRONG HET TOT ME DOOR DAT DE TRACERS ÓNZE KANT OP KWAMEN."

Daarna is er tijd om te ontspannen. Even het hoofd leeg maken, de gedachtes op nul.
"We hebben op de base een fitnesscentrum waarin je aan het eind van de dag wel redelijk kunt ontspannen," zegt Matthijs. "Anders kun je gewoon lekker op je eigen bed gaan liggen en de laptop pakken om een beetje te surfen op het internet. Inderdaad, we hebben hier draadloos internet. En natuurlijk kun je hier meedoen aan een LAN party als er genoeg mensen zijn die zin hebben."
Jacco zegt: "Meestal ga ik eerst achter mijn laptop zitten om mijn mail te checken. Daarna even fitnessen om vervolgens weer achter de laptop te gaan zitten en een game te spelen."
Oscar: "Ik ontspan meestal achter mijn laptop. Meestal ga ik een beetje mailen of msn-en met thuis. Filmpjes kijken werkt ook goed

Gamen staat dus hoog in het vaandel bij deze militairen. Het zijn vrij fanatieke gamers.

C&C

"Het populairst op de laptops zijn toch wel C&C Generals, C&C 3 en Delta Force," vertelt Jacco. "Maar je ziet ook zat racegames, voetbalgames, andere shooters en strategy games.
Ik heb nog maar één Xbox 360



MATTHIJS

Leeftijd: 19
Functie/rang: Chauffeur YPR PRI / SLD1
Favoriete game: Battlefield 2142
Waar game je het liefste op: PC
Wat mis je het meeste van thuis: Lekker eten

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Met ingang van dit nummer zullen we jullie dan ook proberen op de hoogte te houden wat je voor extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s). Deze maand veel aandacht voor PlayStation Network games en Virtual Console games.

DRAGON'S CURSE

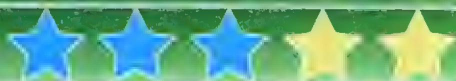
WII - VIRTUAL CONSOLE

Dragon's Curse is oorspronkelijk uitgegeven onder de titel Wonder Boy III: The Dragon's Trap. Dat verklaart waarom het avontuur begint met het eindgevecht uit Wonder Boy II. Dit gevecht, met een volledig opgewaardeerde Wonder Boy, krijgt in Dragon's Curse een slijmerig staartje: de held wordt vervloekt, verliest al zijn power-ups en verandert in een hagedissenman.
Het is een trucje dat later nog eens in aangepaste vorm herhaald zou worden in Castlevania en Metroid. En er zijn meer overeenkomsten met deze games. Zo mixt de game 2D-platformactie met avontuurlijke elementen en een snufje RPG in een wereld vol doolhofachtige gangetjes en blokkades, waarbij een groeiend arsenaal wapens en power-ups het mogelijk maakt deze blokkades te passeren om zo nieuwe gebieden te bereiken.
Een dorpje functioneert als soort van Hub, alweer iets wat deze game interessant maakt, al was het maar vanuit gamegeschiedkundig perspectief.





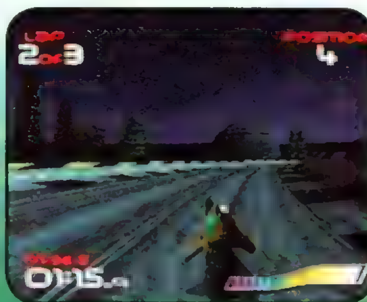
600 (€ 6,-) SPELERS 1 SCORE



WIPEOUT

PLAYSTATION 3 , PSP - PSN

Inmiddels zijn er al een aantal downloadable klassieke PlayStation games. Deze spellen kun je niet alleen op je PS3 spelen maar ook overzetten naar je PSP voor onderweg.
Fans als we zijn pikten we WipEout op en dat was wel even schrikken. Zeker als je inmiddels PURE gewend bent, kun je deze "klassieker" eerder scharen onder oude meuk.
De vliegende schepen laten zich heel wat moeilijker controleren dan die uit PURE en qua uiterlijk lijkt ons het woord 'afschuwelijk' nog de meest adequate omschrijving.
Deze WipEout is dan ook alleen voor mensen met een roze bril voorzien van dikke glazen.





€ NNB SPELERS 1-2 SCORE



LOCOROCO COCORECCHO

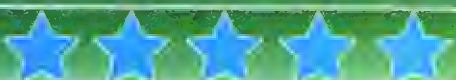
PLAYSTATION 3 PSN

Hier worden we blij van: een nieuw spel binnen de LocoRoco wereld!
Ditmaal bestuur je de wereld niet door de SixAxis te kantelen, maar middels een scheten latende vlinder. Kennelijk vinden de LocoRoco balletjes deze windjes lekker, want hoe sneller de vlinder winden laat, des te beter reageren de LocoRoco'tjes erop. Ze zullen de vlinder volgen en zelfs naar hem toe springen. Op deze manier bepaal je als speler een beetje waar de bolletjes naar toe gaan. Maar ook door je SixAxis te schudden of te kantelen kun je delen van de LocoRoco wereld beïnvloeden.
Je begint je avontuur met slechts één blobje, om later meer blobjes wakker te maken of door verstopte doerakjes te vinden.
Heb je er genoeg verzameld dan mag je door een controlepunt en kun je uiteindelijk die grote zwarte rasta's uitschakelen. Alles onder het genot van heerlijk aanstekelijke liedjes van zingende blobjes.





€ NNB SPELERS 1 SCORE



MORTAL KOMBAT II

PLAYSTATION 3 · PSN

De beat 'em up klassieker Mortal Kombat II is momenteel voor nog geen drie Euro te downloaden van PlayStation Network. Hiermee haal je de beste Mortal Kombat game in al zijn oude glorie in huis. Daar komt bij dat je het spel ook nog eens online tegen andere MK-fanaten kunt spelen.

Het werkt allemaal heerlijk soepel en zelfs online een fatality loslaten op je tegenstander voelt goed, hoewel het natuurlijk een stuk leuker blijft om het bij je buurman naast je op de bank te doen.

Mortal Kombat II is haast een perfecte arcade overzetting geworden. Inclusief alle personages, hun fatalities en de lieftallige babalities.





€ 2.99 SPELERS 1-2 (NU OOK ONLINE) SCORE 

PAPER MARIO

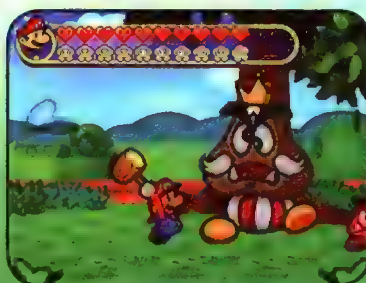
Wii · VIRTUAL CONSOLE

Als we de derde Paper Mario (zie review vorige maand) een platformer met RPG-trekjes noemen, dan zouden we deze eerste Paper Mario (uit 2000) als een RPG met platform-trekjes kunnen betitelen. Want een RPG is het, inclusief statische om-de-beurt-menu-gevechten.

Zoiets wordt vaak snel saai en traag, maar in deze Paper Mario is het systeem zo vlotjes en interessant toegepast dat de ergernis ook anno 2007 uitblijft.

Veel beter dan in het derde deel worden de verschillende elementen met elkaar in evenwicht gebracht op een manier dat je je constant verwend en gemotiveerd voelt, waarbij ook nog eens wat subtieler en kundiger wordt omgesprongen met sfeer, humor, hoeveelheden tekst en spanningsboog.

Het geheel geeft ook een meer sprookjesachtig en expeditieachtig gevoel, we raakten er zo weer door betoverd.





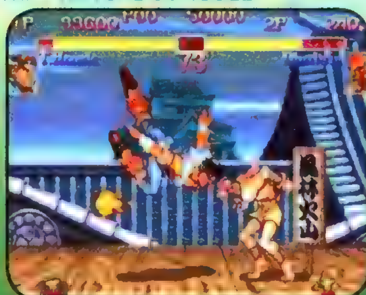
1000 PUNTEN (€ 10,-) SPELERS 1 SCORE 

STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING

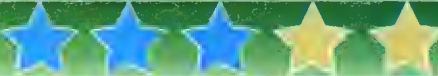
Wii – VIRTUAL CONSOLE

Street Fighter II voorziet in een basisbehoefte. Je kunt het spelen als je nerveus bent om te kalmeren, of voor wat opwinding als je je verveelt. In je eentje kun je heerlijk opgaan in het ritueel van blokken en aanvallen, even afreageren, of je skills oppoetsen. Met een vriend in de buurt heb je een perfecte twee-speler game die eindeloos lang leuk blijft.

Deze Turbo-versie biedt alles wat het fenomeen SF2 zo goed maakt: een robuust aantal personages, slopende moves die perfect met elkaar in balans zijn en volop snelheid. Het enige wat Capcom hier in al die volgende versies aan toe heeft weten voegen is meer content, in de vorm van nieuwe vechters en moves, en wat overdreven gedoe met superballen en semi-automatische combo's. Maar die heb je helemaal niet nodig want meer dan Street Fighter II Turbo heeft een mens niet nodig.





800 PUNTEN (€ 8,-) SPELERS 1-2 SCORE 

FEEL SKI

PLAYSTATION 3 · PSN

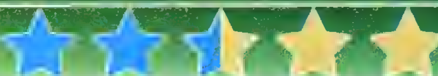
Het was natuurlijk te verwachten dat Sony met PSN games op de proppen zou gaan komen waarin de SixAxis optimaal benut zou worden. Deze maand is daar Feel Ski, waarin je de besneeuwde bergtoppen af suist op de lange latten terwijl je jouw skiër bestuurt door de SixAxis te tilten. Het voelt meteen al oké; het personage reageert adequaat op jouw commando's en zelfs het stunten verloopt goed.

De game is naast online ook nog eens speelbaar in splitscreen. De pistes liggen bezaaid met allerhande power-ups, en da's op zich wel aardig, maar we hadden toch op iets toffere elementen gehoopt, zoals bijvoorbeeld het skiën voor een lawine uit.

Feel Ski is zeker geen onaardig spelleke, maar wordt toch een beetje ondergesneeuwd door betere games om je geld aan te besteden.





€ NNB SPELERS 1-2 SCORE 

POWER UNLIMITED MOBILE

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

TENNIS OPEN 2007 FEAT. LLEYTON HEWITT

Ga samen met Lleyton Hewitt de strijd aan om de beste tennisser van de wereld te worden. Train jezelf en reis de hele wereld over om deel te nemen aan lucratieve toernooitjes. Versla je tegenstanders en maak naam voor jezelf. Ram de ballen van de baseline snoeihard terug of speel serve volley om je tegenstanders te verschalken. Maar hou je hoofd koel als je op matchpoint staat.



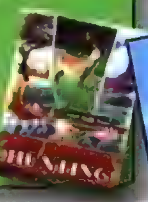
PRO GOLF 2007 3D FEAT. VIJAY SINGH

Concentratie is het belangrijkste. Dat kleine balletje dien je beheerst in het daarvoor bestemde gaatje te mikken. Afslaan is nog gemakkelijk, gewoon flink rammen, maar dat putten daar heb je toch wel stalen zenuwen voor nodig. Zeker wanneer het van die ene put afhangt. Raak je hem dan sta je aan de wereldtop, mis je hem dan ben je de eeuwige loser.



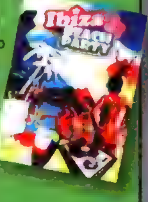
BIG RANGE HUNTING

Jagen, alleen dan niet op suffe eenden maar op beren en herten. Sluipend door de bossen of in een Jeep. Er zijn zestien uitdagingen die je door de Amerikaanse bossen, Afrikaanse savanne en de besneeuwde toppen in Canada leiden.



IBIZA BEACH PARTY

Tijd voor een feestje! In Ibiza, op het stralend witte strand, maar ook in de nachtclubs. Met Ibiza Beach Party beleef je de wildste feesten op je mobiel. Er zijn 44 mini-games, denk aan een miss wet T-shirt verkiezing, cocktail mixen en jet-ski races. Party Party Party!



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN



Een paar jaar na de gebeurtenissen van The Sands of Time, keert de Prince huiswaarts. Maar door in leven te blijven heeft hij zijn lotsbestemming veranderd en nu maakt de Keizerin van de Tijd jacht op hem.
Jij neemt de prins onder je hoede als hij naar de plaats gaat waar de Sands of Time hun oorsprong vinden en zo zijn leven opnieuw in gevaar brengt.



SHREK THE THIRD

Je favoriete ogre komt naar het kleine scherm in deze officiële mobile game van de film. Je speelt als Shrek of Dragon en gaandeweg je avontuur ontmoet je Shrek's beroemde vrienden, zoals Donkey en Puss 'n Boots. Je bindt de strijd aan met verschillende wichten uit de vele sprookjes om de rechtmatige troonopvolger naar de troon te begeleiden.



GHOST RECON 2



Het is 2014 en jij maakt deel uit van een unit bestaande uit de zogenaamde Ghosts. Een elite eenheid die futuristisch wapentuig hanteert en voorkomt dat Mexicaanse rebellen Amerika binnenvallen. Als Ghost unit zul je deze Mexicaanse dreiging de kop in moeten drukken. Ben je er klaar voor?



BIKINI VOLLEYBALL



Daar gaan we weer, laat dat zonnetje maar lekker schijnen. Het is tijd om te gaan volleyballen, beach volleybal om precies te zijn. En niet met kerels in strakke speedo's maar dames in weinig verhullende bikini's.



SEXY POKER TOP MODELS



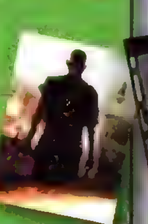
Is Midnight Hold 'em Poker wat te laf voor je? Misschien dat een potje poker tegen deze mooie dames je dan beter bevalt. Tijdens de potjes strippoker zullen de dames alles op alles zetten om jou van je prijzengeld (en kleding) af te helpen.



DIE HARD 4.0

PU SCORE 8

Kruip in de huid van John McClane, de enige echte held, en neutraliseer de terroristen die ervoor hebben gezorgd dat de hele digitale infrastructuur van Amerika op zijn gat ligt. Herbeleef de ervaringen van Die Hard 4.0, het vierde deel in deze fameuze actiefilm serie. Yipee Ka-yay!



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Juni 1944, de geallieerden zijn geland op de stranden van Normandië. Jij bent een soldaat van het 502e regiment van de Screaming Eagles. Jouw taak: de Duitsers uitschakelen en je kameraden te hulp schieten daar waar nodig. Jij hebt de leiding en ze zullen je volgen naar de overwinning.



SPECIAL CRIME UNIT: BLOOD ON CAMPUS



De beeldschone jonge studente Shirley Mine wordt dood gevonden. Haar lichaam ligt in een kamer van het Beachfront Motel en is gedeeltelijk naakt. De doodsoorzaak? Ze is zwaar mishandeld en vervolgens gewurgd.
Jouw taak is om te onderzoeken wie dit op zijn geweten heeft. Dus haal je alles uit de kast om als een Crime Unit alle details te onderzoeken want de waarheid moet en zal boven water komen.



DESPERATE HOUSEWIVES



Een nieuwe buur arriveert in Wisteria Lane en ontmoet Susan, Bree, Lynette, Gabrielle en Edie. Maar zoals dat hoort in Desperate Housewives, is niets zoals het lijkt en neemt deze buur haar eigen mysteries mee om het leven van de 'Desperate Housewives' een beetje op te schudden. Moord en chantage zijn slechts het topje van de ijsberg. Net als bij de televisieserie, mag je dit exclusieve seizoen niet missen.

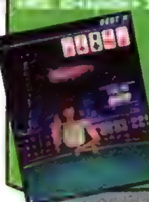
MISSION IMPOSSIBLE III



"Goedemorgen. Jouw opdracht is om deze game helemaal door te spelen. Je wordt in de wereld van de film Mission Impossible 3 gegooid. Jij bent Etan Hunt, de beroemde Impossible Mission Force Agent. Je neemt het op tegen terroristen die je de weg versperren. Succes, dit bericht zal zichzelf in vijf seconden vernietigen".



MIDNIGHT HOLD'EM POKER 3D



Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen: jouw geld.



gameloft

Na het versturen van je bestelcode ontvang je direct een SMS-bericht met een download-link. Hiermee kun je je bestelling via de mobiele telefoon downloaden. Je bestelling wordt eenmalig afgerekend met behulp van SMS-brichten; je zit dus niet vast aan een abonnement!

De producten zijn geschikt voor de meeste toestellen die mobiel internet en downloads ondersteunen. Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl Tevens vind je hier de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over klantenservice. Let op, alle vermelde tarieven zijn exclusief de download en/of datakosten. Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling. Wijzingen en drukfouten voorbehouden.

DE TOEKOMST VAN DE MOBIELE TELEFOON

De mobiel is al lang niet meer een toestelletje waarmee je alleen kunt bellen. Het is een multimedia apparaat, waar ook muziek op wordt geluisterd, gefotografeerd, video-opnames mee worden gemaakt, het internet mee wordt bezocht en ga zo maar door. Het toverwoord momenteel is functionaliteit, hoe meer hoe beter. Maar hoe staat het met de toekomst? Wanneer alle telefoons zo'n beetje hetzelfde kunnen, waar hangt dan de keuze voor een mobieltje nog vanaf? Wij vermoeden dat het steeds meer gaat draaien om design. Met andere woorden: hoe tof ziet je mobiel er uit?

Een goed voorbeeld van een telefoon die het met name van z'n uiterlijk moet hebben is de iPhone, een telefoon die in feite niet eens zo heel erg vooruitstrevend is qua mogelijkheden. Hij maakt gebruik van een trager netwerk en heeft een camera die zich niet kan meten met de hedendaagse Cybershot telefoons. Toch loopt iedereen, ook wij, ermee weg.
Hoe dat komt? Heel simpel: ontwerp.

Zelfde verhaal bij de iPods. Er zijn betere, goedkopere MP3 spelers op de markt, maar de iPod is enorm succesvol. Hoe? Design.

FUTURISTISCH

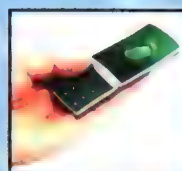
Wij hebben speciaal voor jullie wat futuristische ontwerpjes verzameld. Te beginnen met het BenQ Mobile BlackBox concept. Een touch-screen telefoon die verdeeld is in vlakken afhankelijk van welke functie je gebruik maakt.





Ook Nokia is aan het ontwerpen geslagen, en dat heeft onder andere geleid tot de aeon. Anders dan bij de BenQ telefoon is hier gekozen voor een tweedeling. Daar waar BenQ één scherm gebruikt voor informatie en touch-screen functionaliteit, is bij de aeon het onderste gedeelte gereserveerd voor touch-screen functies terwijl het bovenste scherm informatie toont.

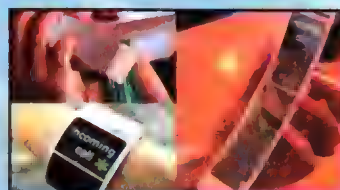




Nog toekomstmuziek is het ontwerp van de Nokia 888, oftewel een flexibele telefoon. Misschien dat het binnen een jaar of drie, vier werkelijkheid wordt. Tot die tijd vergapen we ons aan de plaatjes.

**Wat vind jij belangrijk bij een mobieltje?
Discussieer mee in 'stellingen van de redactie' op het forum van pu.nl**





TOUCH SCREEN

Duidelijk is wel dat qua bediening van de telefoons touch-screen de toekomst heeft, iets wat Nintendo op gamesgebied al implementeerde. LG (zie ook News) heeft het voortouw genomen en Apple volgt op de voet. De vraag is wie volgt en wat dit gaat betekenen voor het bedieningsgemak.

GAMES

GAMES GETEST OP SONY ERICSSON K800i
Deze en andere games zijn te vinden op de wapsite van Power Unlimted.
SMS POWER naar 4777 of voer wap.powerunlimited.nl op je mobiel in.

FIFA 08

EA WWW.EAMOBILE.COM

Zoals we al eerder lieten weten, heeft de mobiele voetballiefhebber zijn eigen Pro Evo in de vorm van de Real Football serie. Maar natuurlijk staat er ook dit jaar weer een FIFA op de kalender en ons was beloofd dat het een betere versie zou worden dan al de jaren ervoor. Helaas wordt die belofte niet ingelost. We hadden het zelf ook graag anders gezien maar FIFA 08 kan gewoon niet tippen aan de Real Football serie. De snelheid ligt te laag en ook de besturing laat op heel veel momenten te wensen over.
Desondanks geeft het wel een ontzettend goed gevoel wanneer je een bal van net buiten de zestien in de kruising poeiert, en zijn er genoeg competities om je zoet te houden. Geen topspel dus maar als je de minpuntjes voor lief neemt, haal je met FIFA 08 best een aardige voetbalgame in huis.

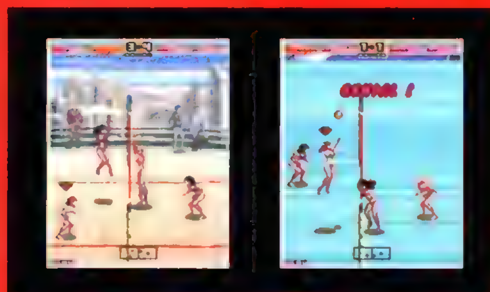


SCORE: 7

BIKINI VOLLEYBALL

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Kijk, zo zien we het graag: uiterst schaarsgeklede dames die door het zand rollenbollen in de hoop een volleybal over het net te slaan. Ergens bekroop ons het vage gevoel dat we dit wel eens eerder hadden gezien in een spelletje dat niet al te veel om het lijf had. Dat laatste is zeker ook van toepassing op Bikini Volleyball maar we moeten gelijk toegeven dat we het volleyballen zelf stiekem best wel leuk vonden.
Zo zijn de dames in staat om diverse krachtige slagen op de tegenstander af te vuren maar zul je ook goed samen moeten werken met je maatje, want alleen met teamwork kun je de tegenstander onder de duim krijgen.
Naast de volleybal zaken, kun je ook nog eens allerhande minigames spelen, kleertjes kopen alsmede andere dames vrijspelen. Genoeg tieten dus.. eeh te genieten dus.



SCORE: 8

GUITAR LEGEND

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Gameloft wil graag meeliften met de populariteit van Guitar Hero en heeft een soortgelijke game voor de mobiel bedacht. Nu moet je je hier niet al te veel bij voorstellen. Je houdt immers geen echte gitaar vast en ook de muziek is niet te vergelijken met the real thing. Het zijn meer elektronische noten die op je af worden gevuurd dan fraaie akkoorden.
Neemt niet weg dat de game net zo speelt als zijn grote broer.
De knoppen zijn zo'n beetje verdeeld over de diverse toetsen van het numerieke toetsenbord, en door goed te drukken en knoppen vast te houden, speel je zo de sterren van de hemel.
Er moet wel even bij vermeld worden dat je dit spel beter met oortelefoontjes in speelt want je medepassagiers zullen niet alle nummers kunnen waarderen.



SCORE: 7

MaffeMugShot

Inderdaad, dit is Sonic. Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!



NATIONALE EntertainmentBon

De winnaar van vorige maand is Noeska Smit. Zij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (via bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen) en stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

TOP 5 POWER UNLIMITED DOWNLOAD

1. Midnight Hold'Em Poker
2. Midnight Hold'Em Poker 3D
3. Brain Challenge
4. Die Hard 4.0
5. Platinum Mahjong

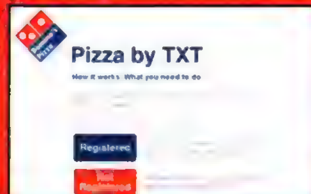
Deze en andere games zijn te downloaden door middel van wap.powerunlimited.nl in te voeren in je telefoonbrowser.

NEWS

Oh heerlijkheid, hij is als het goed is deze maand uitgekomen: de KU990 van LG, een telefoon met touch-screen functionaliteit én een 5.1 megapixel camera! Tja, dat maakt het wachten op de iPhone ineens een heel stuk minder zwaar.



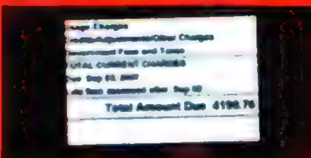
Dit is wel ontzettend makkelijk. Hoeven we niet meer te bellen om onze dagelijkse bestelling fastfood door te geven. We SMS-en onze favoriete vette happen gewoon even naar de snackspecialist! Nu maar hopen dat dit fenomeen snel van Engeland naar Nederland overwaait.



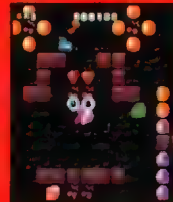
Snap jij het, snappen wij het... Zo ga je toch niet uit eten? Tenzij je in een Startrek film speelt. We begrijpen deze advertentie voor een nieuwe bluetooth headset dan ook helemaal niet. Of heeft die man gedacht 'jij een belachelijke neus, ik ook iets geks...'



Moet je hier zien! Je hebt een iPhone, je neemt 'm vervolgens mee naar het buitenland. Dan bel je wat, doet wat internet dingetjes en voor je het weet heb je een rekening van $4190.76!



Nep zeg. Maak je een game voor de telefoon, noem je 'm Firby... om vervolgens een roze blobberig hoofdfiguurtje te creëren.



Deze vonden we ergens op internet. Een telefoon met het Sony Ericsson label, een zogenaamde clamshell. Maar verder is er nog weinig over bekend. Het ziet er in ieder geval stijlvol uit, zo met die muziekspeler knopjes.



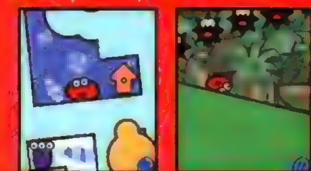
Ook mooi en ook van Sony Ericsson is deze telefoon in de cybershot reeks, die een camera gaat herbergen met driemaal optische zoom. Voor de leken onder ons, dat is dus een camera die daadwerkelijk inzoomt, in plaats dat hij de afbeelding digitaal vergroot.



Kennen we allemaal Johnny Bravo nog? Ja? Mooi, deze 'dude' krijgt dus een eigen mobile game. Wij zeggen: geen "bravo", maar "mosterd na de maaltijd."



LocoRoco verslaafd? Misschien dat Solarola iets voor je is.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice: Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut). Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Robert ter Smitten, Rowan Stroo
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 41,40 (12 nummers) of € 21,25 (6 nummers) als je betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaal je € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,65.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. Je vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). Je kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden je wilt ontvangen.
België Ben je woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 41,40 voor een jaarabonnement.

DE WISHLIST



1. Hopen dat de klootzakken die bij me ingebroken hebben gepakt worden (of onder een trein komen).
2. Mijmeren over de enorme speelwereld van Mass Effect.
3. Me verheugen op Half-Life 2 Orange Box en dan met name de onderdelen Portal en Team Fortress.



1. Maarten dik verslaan met Pro Evo 2008 en FIFA 08.
2. Maarten nog een keer verslaan met Pro Evo 2008 en FIFA 08.
3. Tot slot Maarten wederom verslaan met Pro Evo 2008 en FIFA 08, zodat ie eindelijk beseft wie de man is.



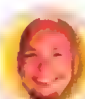
1. Warhawk.
2. FIFA 08.
3. World in Conflict.



1. Beginnen aan de Warhammer bèta test.
2. BioShock voor de tweede maal uitspelen.
3. Deelnemen aan FURY (nieuwe MMO) wedstrijd.



1. Op het juiste moment een clusterbom werpen om die nietsvermoedende voetsoldaten in Warhawk af te maken.
2. De Dam tot Damloop samen met mijn pa lopen.
3. Met Jeanne d'Arc spelen op een regenachtige zondagmiddag.



1. Nagenieten van m'n trouwerij.
2. Tijdens een vrije val, Ridley een missile in zijn gore bek knallen in Metroid Prime 3.
3. Alle konijntjes vangen in Super Mario Galaxy.



1. Voor de game Skate naar Barcelona, en hopen dat het daar wél mooi weer is!
2. Online Halo 3 spelen, co-op met vier spelers, hoe cool is dat?
3. Een iPhone, en snel graag!

TO DO LIST

- FIFA 08 EN PRO EVO 2008 NAAST ELKAAR LEGGEN.
- EEN PAAR DAGEN VRIJ NEMEN OM DE MULTIPLAYER VAN HALO 3 TE SPELEN.
- AUTO BORIS UIT DUITSLAND TERUGHALEN.
- ONS MENTAAL EN FYSIEK VOORBEREIDEN OP DE TOKYO GAME SHOW.
- DE SNELSTE RONDETIJDEN IN PGR 4 NEERZETTEN VOORDAT HANDEWASSER DAT KAN DOEN.
- GENIETEN VAN PURE PC-KLASSE MET UNREAL TOURNAMENT III EN OPERATION FLASHPOINT 2.
- HOPEN DAT JAN NIET HYSTERISCH WORDT ALS HIJ ASSASSIN'S CREED GAAT SPELEN.
- KIJKEN HOE JURJEN ELKE DAG EEN KAARSJE AANSTEEKT OPDAT HIJ MAAR SNEL DE EUROPESE REVIEW-VERSIE VAN ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS KRIJGT.
- ANDERS MAAR EEN JAPANSE VERTAALGIDS VOOR 'M OP DE KOP TIKKEN.
- STEMBANDEN TESTEN VOOR EEN ZANGWEDSTRIJDJE MET SINGSTAR.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Heavenly Sword heeft de hele redactie flink beziggehouden. De game ziet er zó mooi uit, kent zulke gelikte filmpjes en vette actie, maar is ook behoorlijk simpel en wel erg snel uitgespeeld. Een beetje als dat ontzettende lekkere wijf in de disco dat ongehoord uit haar bek meurt.

★ Het is nu zeker. De Medal of Honor-serie die het WO II genre ooit op de kaart zette, is door Jan en alleman voorbijgestreefd. En dan te bedenken dat zowel het team achter Call of Duty als achter Brothers in Arms voor een deel opgebouwd is uit ex-Medal of Honor-makers.

★ Als we geweten hadden hoe druk en heet het zou worden tijdens de Nationale Finales van de World Cyber Games, dan hadden we geen dikke trui aangedaan. Leek wel een sauna. Een mooie sauna, dat dan weer wel...

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

17% Roepen dat Heavenly Sword een hoger cijfer moet krijgen.

17% Roepen dat Heavenly Sword een lager cijfer moet krijgen.

5% Roepen dat het cijfer precies juist is.

14% Verbaasd zijn over het enorme succes van de Wii.

7% Bockwurst, weisbier und sauerkraut pondjes er weer af trainen.

8% Genieten van Bioshock.

10% Kotsneigingen krijgen van de term 'casual gamer'.

7% De telefoon opnemen met "Halo", in plaats van "Hallo".

6% Ervaren dat racen echt heel nep kan zijn, door NASCAR 08 en Crazy Taxi op de PSP.

8% Elkaar met groot plezier afknallen in Warhawk.

- PSP BATTERIJ OPLADEN VOOR JEANNE D'ARC!
- NONSTOP WIPEOUT PULSE SPELEN IN DE BUS, TREIN, ACHTER HET BUREAU EN OP HET TOILET.
- DE GAME PROTOTYPE BELOOFT HEEL, MAAR DAN OOK HEEL VET TE GAAN WORDEN! EEN EERSTE IMPRESSIE VAN WAT WE IN LEIPZIG ZAGEN.
- HETZELFDE GELDT VOOR BORDERLANDS.
- TOT ONZE VERBAZING LIET JURJEN DE GAME LAIR AAN ZICH VOORBIJGAAN. VREEMD, WANT NORMAAL IS IE GEK OP GAMES MET DRAKEN. ZOU HET KOMEN OMDAT IE GETROUWD IS, EN NU EEN SCHOONMOEDER HEEFT?
- EEN RPG MET DE NAAM FOLKLORE BELOOFT NATUURLIJK NIET VEEL GOEDS...OF IS DAT EEN ONTERECHT VOOROORDEEL?
- DE TITANENSTRIJD DER VOETBALGAMES GAAT LOSBARSTEN!!! FIFA 08 VS PES 2008!!!
- SKATEKONING TONY HAWK KRIJGT CONCURRENTIE VAN SKATE... WIE ZAL ER WINNEN?
- STEVEN IS AL TIJDEN VAN DE WERELD. HIJ BIVAKKEERT AL ENIGE WEKEN IN WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING.
- UNREAL TOURNAMENT 3 MOET EEN HELE GROTE WPRDEN. GAAT 'T DE GOEDE KANT OP?
- METROID PRIME 3: CORRUPTION LEIDDE TOT VELE OOOH'S EN AAAH'S!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 167 LIGT 22 OKTOBER OP JE DEURMAT

CHICK VAN DE MAAND

ALS JE VAN PITTIG HOUDT, WAS DE KEUZE DEZE MAAND NIET MOEILIJK. DE ROODHARIGE NARIKO LAAT NIET MET ZICH SPOTTEN EN DAT STRAALT ZE OOK AAN ALLE KANTEN UIT. IEDEREEN DIE HEAVENLY SWORD SPEELDE, HEEFT HET ER NOG WARM VAN.



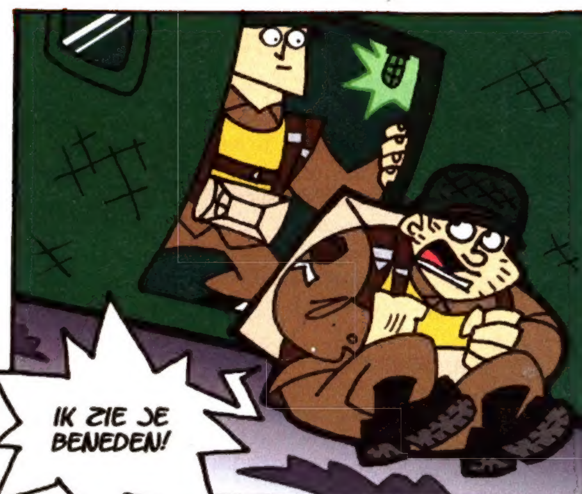
SCHIJTGAME VAN DE MAAND

ECHT HEEL SLECHT IS DE GAME NATUURLIJK NIET, MAAR WE ZIJN ER GEWOON EEN BEETJE KLAAR MEE. WÉÉR DIEZELFDE SOORT BEESTJES, WÉÉR DIEZELFDE ACTIE. EN GEHEID DAT POKÉMON BATTLE REVOLUTION OOK WÉÉR GOED ZAL VERKOPEN.

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26 / 27

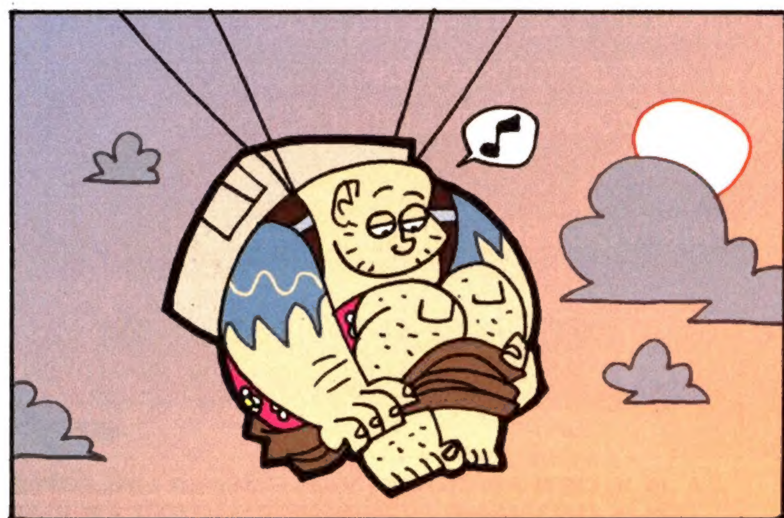

OK MANNEN, WE NADEREN DE DROP ZONE! SUCCES!

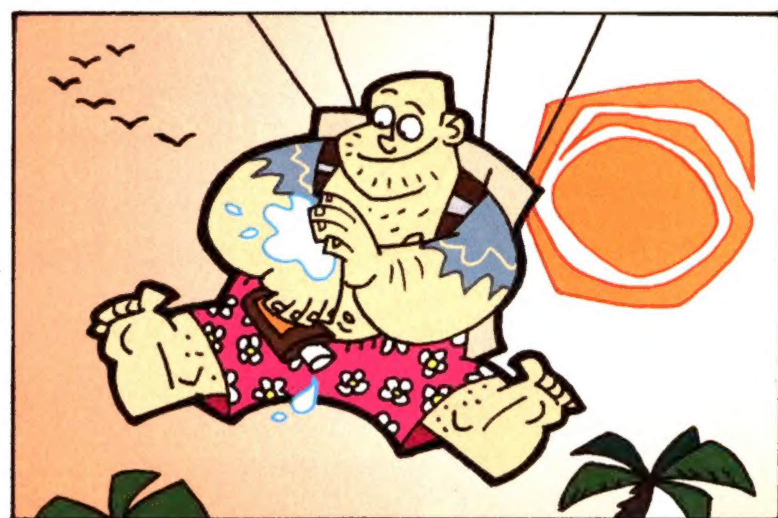

J.J., ZIE JE DAT PUNT DAAR BIJ DIE BOMEN? DAAR GAAN WIJ LANDEN!


IK ZIE JE BENEDEN!




?






PLOF


IK WIST DAT IK GOED ZAT BIJ DE PARA-TROOPERS!
'SUP DAMES!

16+
www.pegi.info



BEYOND REVENGE
LIES REDEMPTION

Je clan wordt al eeuwen vervolgd, je vader is gekidnapt.
Je enige hoop is een verschrikkelijk wapen, gezonden vanuit de hemel.
Gebruik je z'n vervloekte kracht tegen de binnentrekkende koning en z'n leger?
Volg je je lot, zoals voorspeld, en verlos je je volk?
Of laat je je leiden door wraak, voor het Heavenly Sword deze taak op zich neemt?



www.heavenlysword.com Verkrijgbaar op 21 september



This is living

PLAYSTATION 3